

OFICINA DE JOGOS

Vol. 3



MATERIAIS PEDAGÓGICOS

Sumário

Lingua portuguesa

Troca-letra	7
Troca-sílaba	9
Enigma de palavras	10
Tabuleiro ortográfico	14
Dominó silábico (animais)	16
Roleta ortográfica	18
Roleta ortográfica do G ou J	19
Roleta ortográfica do X ou CH	20
Roleta ortográfica do M ou N	21
Roleta ortográfica do S ou Z	22
Roleta silábica	23
Uma letra muda ludo	25
Jogo da memória: número de sílabas	26
Jogo da memória: rimas	29
Batalha naval das palavras	32
Jogo da leira	34
Jogo da lorea	35
Batalha do masculino e feminino	38
Jogo da memória: coletivos	41
Dominó das palavras compostas	44
Tabuleiro do adjetivo	46
Jogo do adjetivo pátrio	48
Bingo dos verbos	52

Matemática

Jogo da memória: horas	58
Par ou ímpar?	60
Dominó do par ou ímpar	62
Multiplicando o dominó	64

Sumário

Roleta da multiplicação	66
Dados da multiplicação	70
Tabuleiro do jogo da vеха	72
Tangram	73
Desafio numérico	74
Quadrados mágicos	75

Ciências

Tabuleiro dos animais	76
Trilha dos animais	78
Trilha das aves	79
Trilha dos insetos	80
Bicho esquisito	81
Anda, voa ou nada?	88
Bingo dos mamíferos	91
Jogo da memória: animais	99
Mímica animal	102
Jogo da memória: alimentos saudáveis	106
Plantas na alimentação	109

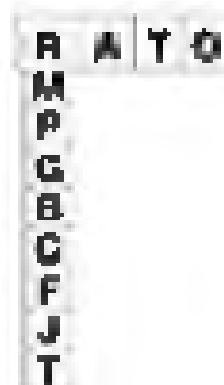
História e geografia

Ampliando a rosa dos ventos	111
Bingo das profissões	112
Jogo da educação para o trânsito	120
Cartas da segurança no trânsito	125

Respostas	128
------------------------	------------

Troca-letra

Monte o seu troca-letra, encaixando a parte móvel na parte fixa. Depois de pronto, ele ficará assim:



1. Recorte a parte fixa.



2. Recorte a parte móvel. Em seguida, corte sobre o pontilhado do primeiro quadrinho, sem tirar nenhum pedaço do papel.

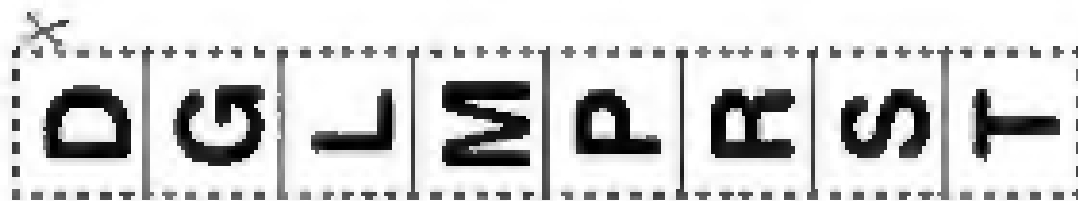


3. Mova a parte móvel para formar palavras.

4. Que palavras você formou? Anote-as.

Troca-letra	

Troca-letra

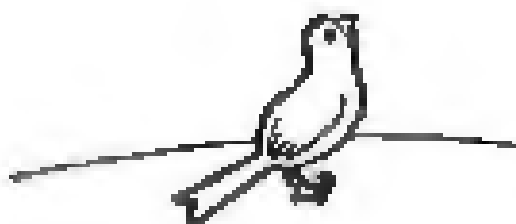


palavra final



palavra final

Troca-letra



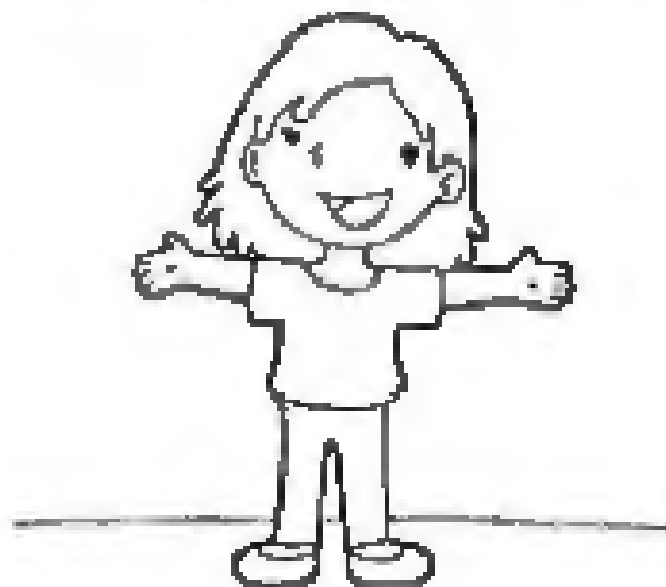
Troca-sílaba

Monte o troca-sílaba. Depois, anote as palavras que você formou.

FI
TE
VE
PI
BO
CA
FO
MA
PA
RO

.....	LHA
.....	

Troca-sílaba	



Enigma de palavras

Descubra quais são as palavras, substituindo cada número pela letra correspondente.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I
10	11	12	13	14	15	16	17	18
J	K	L	M	N	O	P	Q	R
19	20	21	22	23	24	25	26	
S	T	U	V	W	X	Y	Z	

16 18 1 20 15	3 15 26 9 14 8 1
7 1 18 6 15	18 5 19 20 1 21 18 1 14 20 5
3 15 16 15	16 1 14 5 12 1
7 5 12 1 4 5 9 18 1	6 15 18 14 15

Enigma de palavras

X	20 5 13 16 5 18 1 20 21 18 1	3 1 12 15 18
	5 14 19 15 12 1 18 1 4 15	3 8 21 22 15 19 15
	6 18 9 15	17 21 5 14 20 5
	1 2 1 6 1 4 15	14 21 2 12 1 4 15

X	13 15 19 17 21 9 20 15	26 5 2 18 1
	8 9 5 14 1	10 1 22 1 12 9
	3 1 19 20 15 18	18 9 14 15 3 5 18 15 14 20 5
	3 18 15 3 15 4 9 12 15	7 9 18 1 6 1

Enigma de palavras

20 5 12 5 22 9 19 15 18	14 15 22 5 12 1
6 9 12 13 5	1 20 18 9 28
16 18 15 7 18 1 13 1	4 5 19 5 14 8 15
16 5 18 19 15 14 1 7 5 13	10 15 18 14 1 12

13 1 18 7 1 18 9 4 1	22 9 15 12 5 20 1
7 9 18 1 19 19 15 12	10 1 19 13 9 13
20 21 12 9 18 1	3 18 1 22 15
18 15 19 1	18 1 16 15 21 12 1

Enigma de palavras

X

12 1 14 3 8 5	1 18 18 15 26
6 5 9 10 15 1 4 1	13 1 3 1 18 18 15 14 1 4 1
19 1 12 1 4 1	16 21 4 9 13
2 1 3 1 12 8 15 1 4 1	16 1 14 5 20 15 14 5

X

2 5 18 13 21 4 1	22 5 19 20 9 4 15
3 1 13 9 19 5 20 1	3 1 19 1 3 15
19 21 14 7 1	13 5 9 1
3 1 3 8 5 3 15 12	16 9 10 1 13 1

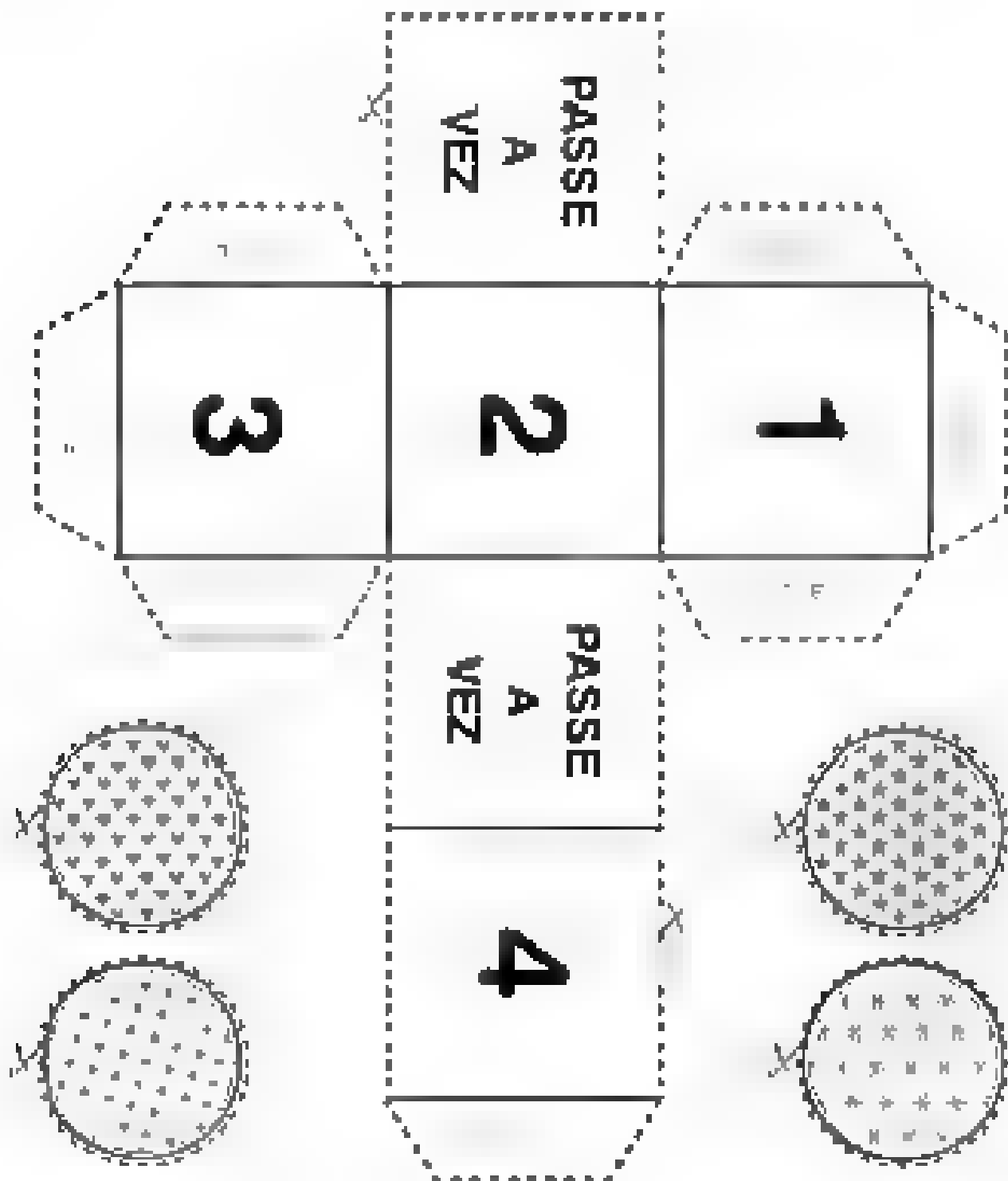
Tabuleiro ortográfico

AO EDUCADOR

Na sua vez, cada jogador lança o dado, soma o número de casas correspondentes e responde à pergunta.

Se errar, volta para a casa de onde saiu.

Vence o jogo aquele que chegar ao final do tabuleiro primeiro.



Tabuleiro ortográfico

<p>1 LOU U?</p>  <p>BERIMBA__</p>	<p>2 SOL Z?</p>  <p>RAPO__A</p>	<p>3 G OU J?</p>  <p>RA__ESTADE</p>	<p>4 X OL CH?</p>  <p>CA__A</p>
<p>8 X OL CH?</p>  <p>MO__LA</p>	<p>7 OL J?</p>  <p>TI__ELA</p>	<p>6 SOL Z?</p>  <p>CALABRE__A</p>	<p>5 SS OL Ç?</p>  <p>PIH__A</p>
<p>9 G OU J?</p>  <p>A__ENDA</p>	<p>10 LOL R?</p>  <p>P__ANETA</p>	<p>11 LOU U?</p>  <p>CHAPÉ__</p>	<p>12 X OL CH?</p>  <p>EN__ADA</p>
<p>16 C OU S?</p>  <p>ENÁFORO</p>	<p>15 SS OU Ç?</p>  <p>BÔ__OLA</p>	<p>14 C OL S?</p>  <p>EBOLA</p>	<p>13 SS OL Ç?</p>  <p>BALAN__A</p>
<p>17 G OU J?</p>  <p>__ELO</p>	<p>18 CH OL X?</p>  <p>__AVE</p>	<p>19 SS OU Ç?</p>  <p>TA__A</p>	<p>20 G OU J?</p>  <p>BERIN__ELA</p>

Dominó silábico: animais

INTRODUÇÃO

Organizar os alunos em grupos para a realização deste jogo. O ideal é que cada grupo tenha quatro componentes.

O jogo consiste em colocar lado a lado duas sílabas que, juntas, formam o nome de um animal. Assim:

CO	•	PUL	GA	•	E	MA	•	CU	PIM	•	TA
----	---	-----	----	---	---	----	---	----	-----	---	----

Regras do jogo

1. O grupo embaralha as peças, deixando-as viradas para baixo.
2. Cada componente escolhe seis peças sem vê-las.
3. O grupo decide o ordem da jogada de cada participante.
4. O primeiro participante deverá colocar uma peça que complete a palavra iniciada em uma das extremidades.
5. Caso não valha a peça, o participante passa a vez para o próximo.
6. Quando o jogador seguinte participante que se joga de frente as peças, ou, ao contrário do primeiro (joga de trás), verifica que há uma palavra formada,

Orientar os alunos de cada grupo a guardar as peças em um envelope, pois o perda de uma única peça inviabiliza todo o jogo.



As regras acima valem para as demais jogas de dominó apresentadas neste volume.

Dominó silábico: animais

SO • PAR	DAL • BO	DE • CIS
NE • LO	BO • SA	PO • GRI
LO • POR	CO • PUL	GA • E
MA • CU	PIM • TA	TU • GAN
SO • VES	PA • LE	BRE • ZE
BRA • PE	RU • AN	TA • GAM
BÁ • MOS	CA • OS	TRA • CAS
TOR • LU	LA • SAL	MÃO • UR

Roleta ortográfica

AO EDUCADOR

Este jogo é um jogo competitivo e um desafio para os alunos.

Organizar os alunos em trios e ajudá-los a montar a roleta.

A seguir, entregar a eles a cartela de respostas.

Os alunos giram a roleta e escrevem a palavra sobre a qual a seta parou.

Eles deverão conversar, refletir e concluir qual é a letra que completa adequadamente cada palavra.

Se for possível, eles devem dar um exemplo de palavra, justificando-a para que, apenas no final da brincadeira, possam confirmar a escrita da palavra no dicionário.

Caso não seja possível, após o uso de duas palavras, troquem as cartelas abaixo para que confirmem a grafia.

ROLETA ORTOGRÁFICA DO O OU J

GIRAF <u>A</u>	GE <u>L</u> O
JE <u>R</u> IMIA	JE <u>O</u> UTIBÁ
GE <u>L</u> ADEIRA	J <u>I</u> LÓ
GIRASS <u>O</u> L	GE <u>M</u> A
J <u>E</u> NCIBRE	JE <u>T</u> O
J <u>I</u> NASTICA	J <u>I</u> BOLA

ROLETA ORTOGRÁFICA DO X OU CH

CHAP <u>E</u> J	BR <u>U</u> XA
CH <u>A</u> VE	X <u>I</u> CARA
CH <u>I</u> NELO	X <u>A</u> AMPL
CHOCOL <u>A</u> TE	X <u>A</u> ROPE
X <u>E</u> NCUCAR	M <u>E</u> XERICA
B <u>A</u> XO	BOL <u>A</u> CHA

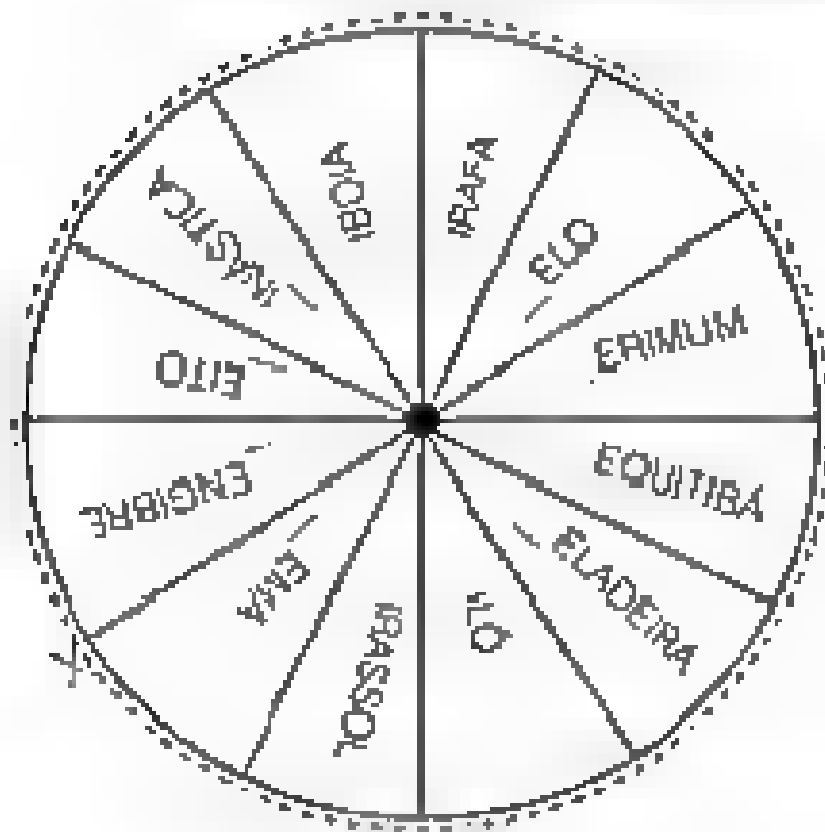
ROLETA ORTOGRÁFICA DO M OU N

COMB <u>A</u> TE	POM <u>B</u> O
TAMB <u>O</u> R	LIMPE <u>Z</u> A
BON <u>E</u> CA	PONTE
PEN <u>C</u> A	LAMP <u>I</u> ÃO
TEM <u>P</u> ORAL	LON <u>G</u> E
BAN <u>C</u> A	LENTE

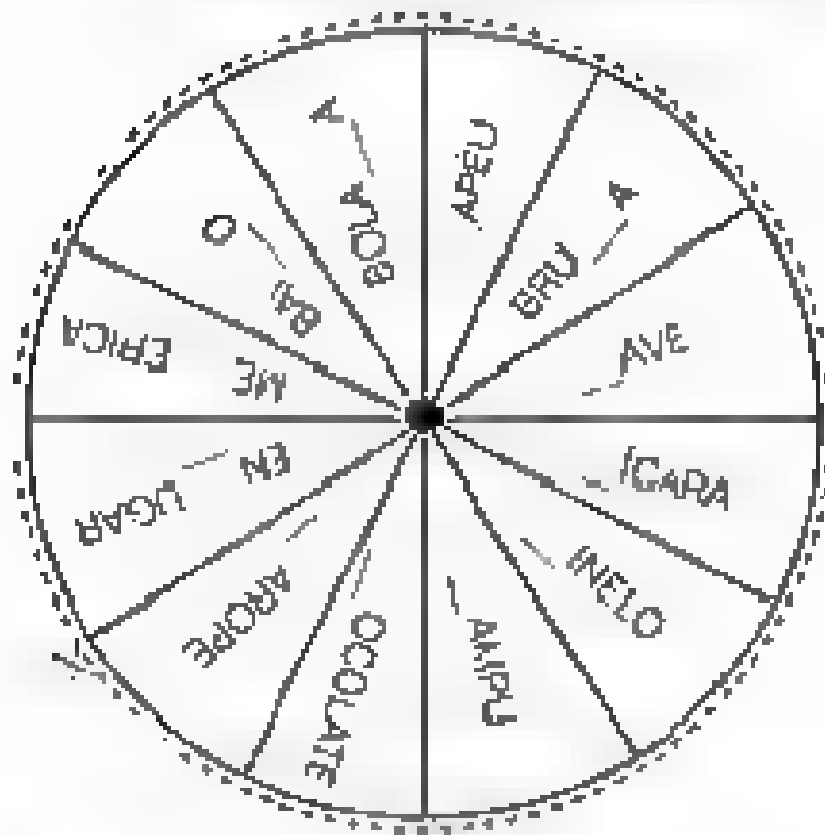
ROLETA ORTOGRÁFICA DO S OU Z

M <u>E</u> SA	G <u>I</u> Z
PRINCE <u>S</u> A	BELE <u>Z</u> A
DESE <u>N</u> HO	BL <u>Z</u> INA
A <u>Z</u> UL	CASAC <u>O</u>
VA <u>D</u> OSO	NATURE <u>Z</u> A
VISIT <u>A</u>	CERTE <u>Z</u> A

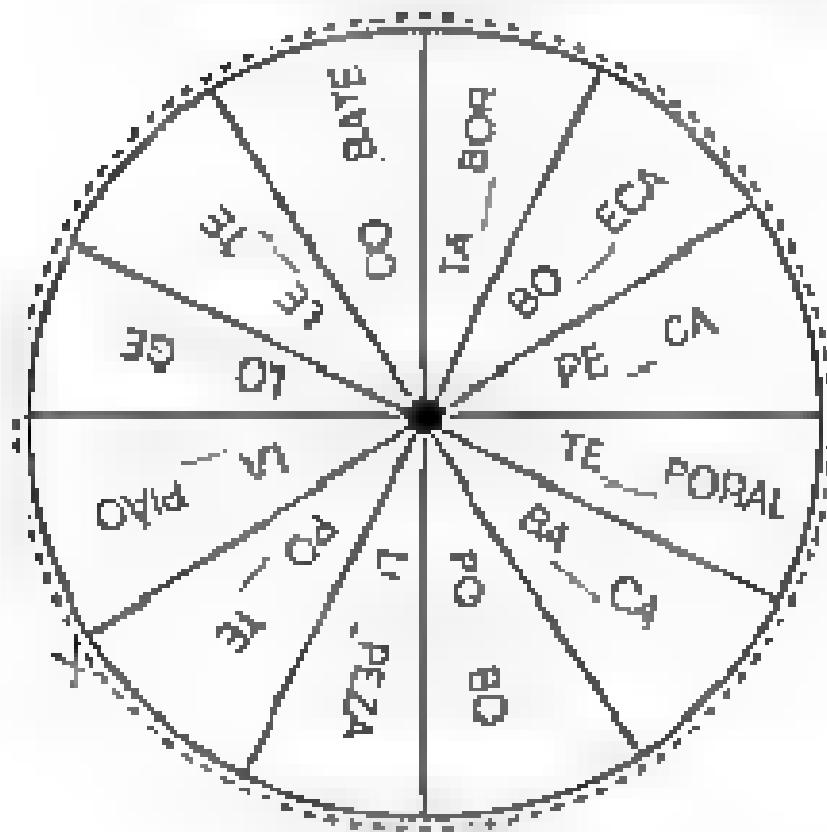
Roleta ortográfica do G ou J

[illegible]

Roleta ortográfica do X ou CH

[illegible]

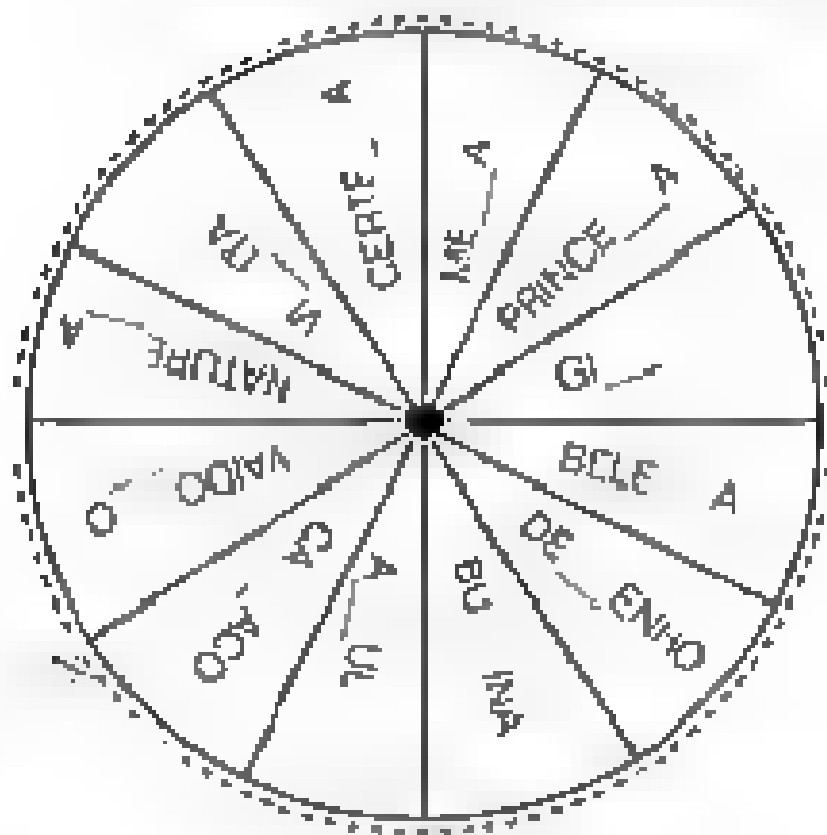
Roleta ortográfica do M ou N



CARTELA DE RESPOSTA

[illegible]

Roleta ortográfica do S ou Z

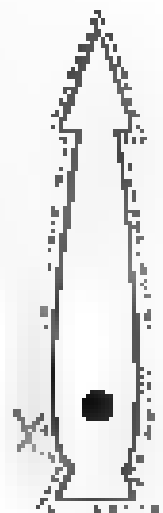
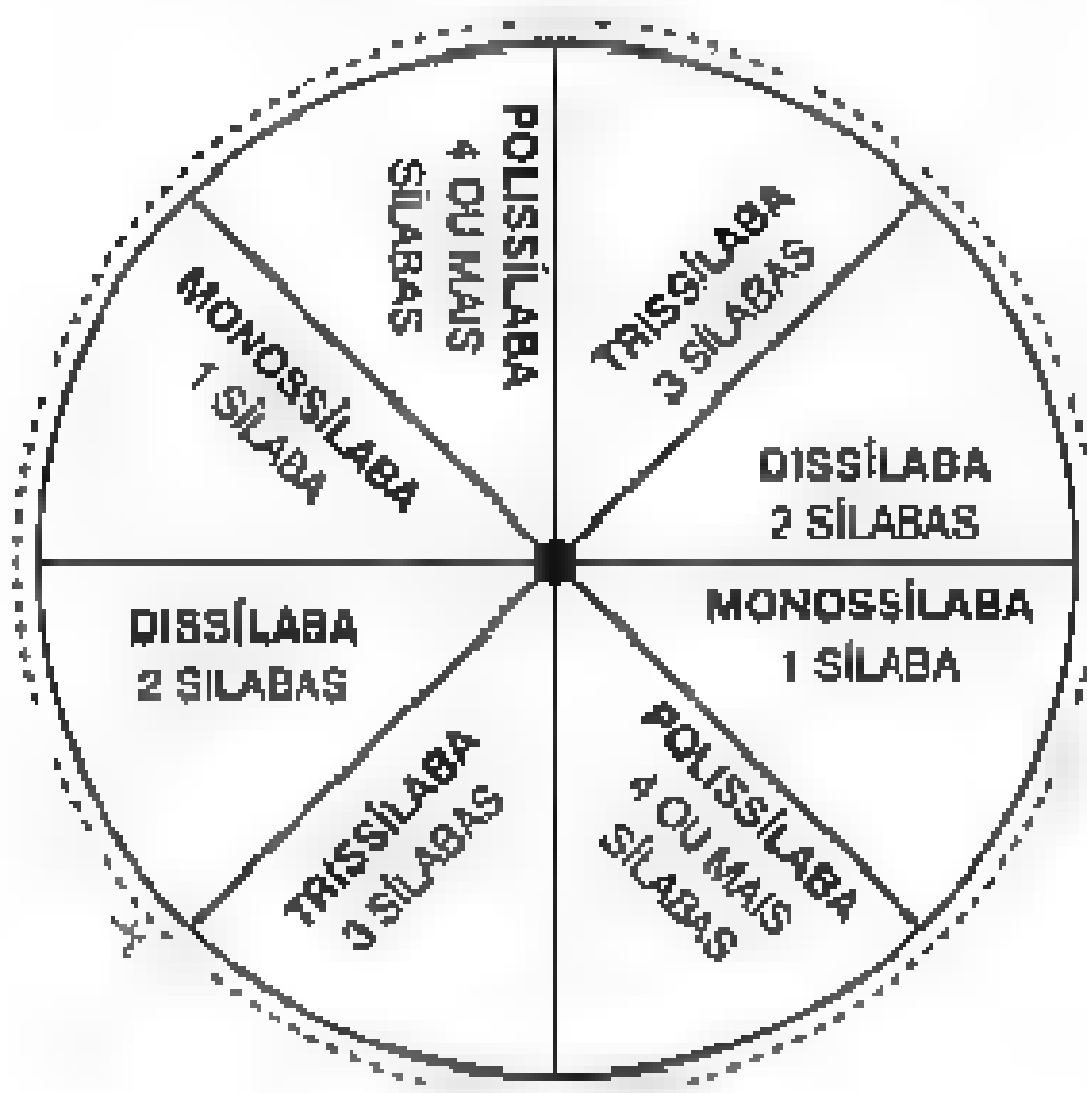
[illegible]

Roleta silábica

AO EDUCADOR

Regras do jogo

1. Número de participantes: 4
2. Decide-se a ordem do jogo de cada participante do grupo.
3. Na sua vez, cada participante deve girar a roleta.
4. Após observar a casa em que ela parou, o participante precisa apresentar um exemplo de palavra que se enquadra na categoria solicitada.
5. Se o grupo concordar que o exemplo está certo, o participante anota a palavra no cartão. Em seguida, é a vez do próximo participante.
6. Cada linha da cartela deve conter dois exemplos, quem primeiro preencher toda a cartela é o vencedor.



Roleta silábica

X

CARTELA DE RESPOSTA		
Monossílaba 1 sílaba		
Dissílaba 2 sílabas		
Trissílaba 3 sílabas		
Polissílaba 4 sílabas		

X

CARTELA DE RESPOSTA		
Monossílaba 1 sílaba		
Dissílaba 2 sílabas		
Trissílaba 3 sílabas		
Polissílaba 4 sílabas		

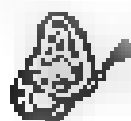
X

CARTELA DE RESPOSTA		
Monossílaba 1 sílaba		
Dissílaba 2 sílabas		
Trissílaba 3 sílabas		
Polissílaba 4 sílabas		

Uma letra muda tudo

Junta-se com um colega e forma palavras, trocando apenas uma letra.

B	A	L	A	daca, gulosema
	A	L	A	objeto usado em viagens
	A	L	A	buraco
V		L	A	leita de cera usada para iluminar
	E	L	A	usada para montar a cavalo
	E	L	A	tem na televisão e no cinema
T		I	A	rede fina que a prancha fabrica
	E	I	A	servida na noite do Natal
	E	I	A	tubo por onde passa o sangue do corpo
	E	I	A	usamos nos pés
M	E		A	móvel acompanhado de cadeiras



Jogo da memória: número de sílabas

AO EDUCADOR

Organizar as crianças em grupos, misturando 3 ou 4 partidas por turma.

O jogo consiste em encontrar o par correspondente a uma carta com palavras e outra com a classificação em quanto ao número de sílabas.

CHUVA TAMÉ VENTO	polissílabas + 3 sílabas	ABACATE ABACATE TANCEMIA	polissílabas + 02 + 5 sílabas
------------------------	-----------------------------	--------------------------------	-------------------------------------

Regras do jogo

1. 3 grupos de 3 ou 4 crianças de cada turma participando
2. O primeiro jogador vira 6 cartas de forma a par. As próximas, se não formar, devolve à mesa. Os próximos participantes fazem o mesmo.
3. Vence o jogo o participante que formar mais pares de cartas.

TRÊS	MONOSSÍLABAS	BOLA	DISSÍLABAS
CHÃO	1 SÍLABA	VELA	2 SÍLABAS
DOR		COPO	
ESCOLA	TRISSÍLABAS	DINOSSAURO	POLISSÍLABAS
IGREJA	3 SÍLABAS	ORANGOTANGO	4 OU + SÍLABAS
FAZENDA		CROCODILO	

Jogo da memória: número de sílabas

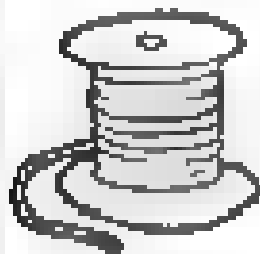
X	CEU SOL MAR	MONOSSÍLABAS 1 SÍLABA	CHUVA MARÉ VENTO	DISSÍLABAS 2 SÍLABAS
+	AVIA GAVIÃO RAPOSA	TRISSÍLABAS 3 SÍLABAS	RINOCERONTE ELEFANTE PAPAGAIO	POLISSÍLABAS 4 OU + SÍLABAS
+	GAS CA SUL	MONOSSÍLABAS 1 SÍLABA	MELÃO FIGO CAJU	DISSÍLABAS 2 SÍLABAS
+	CASEBRE CASTELO SOBRADO	TRISSÍLABAS 3 SÍLABAS	ESTACIONAMENTO ELEVADOR OFICINA	POLISSÍLABAS 4 OU + SÍLABAS

Jogo da memória: número de sílabas

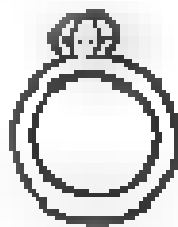
PA	SA	AR	BANDUELA	MEINHO	CANETA	LE	PO	CAMISA	CASACO	VESTIDO
MONOSSÍLABAS 1 SÍLABA			TRISSÍLABAS 3 SÍLABAS			MONOSSÍLABAS 1 SÍLABA			TRISSÍLABAS 3 SÍLABAS	
CANA	MESA	SOFA	JABUTICABA	TANGERINA	ABACATE	DEDO	PERNA	BRAÇO	MACARONADA	FELICIDADE
DISSÍLABAS 2 SÍLABAS			POLISSÍLABAS 4 OU + SÍLABAS			DISSÍLABAS 2 SÍLABAS			POLISSÍLABAS 4 OU + SÍLABAS	

Jogo da memória: rimas

O objetivo é formar par de palavras que rimam.



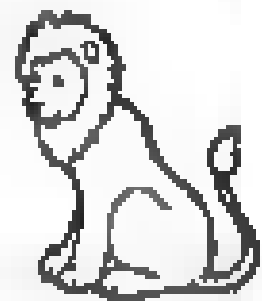
CARRETEL



ANEL



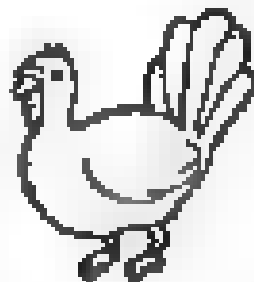
ÇAMARÃO



LEÃO



CANGURU



PERU



JOANINHA



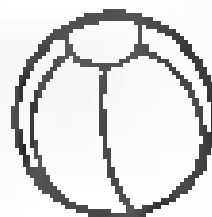
RAINHA



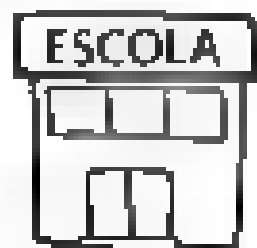
JARRA



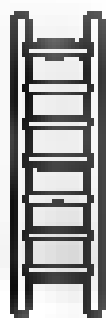
CIGARRA



BOLA



ESCOLA



ESCADA



COCADA

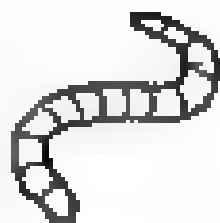


MELANCIA



BACIA

Jogo da memória: rimas



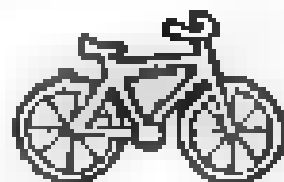
MINHOCA



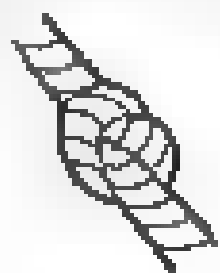
MANDIOCA



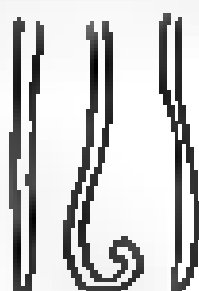
MOTOCICLETA



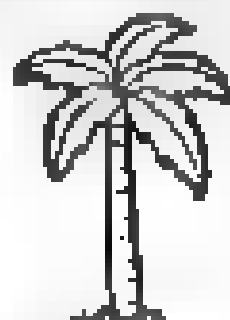
BICICLETA



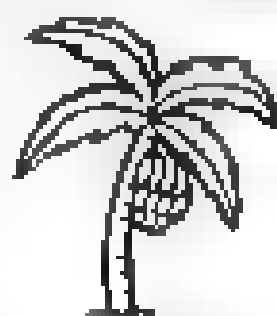
NÓ



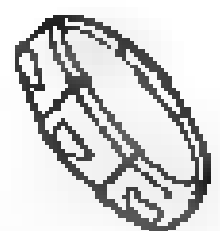
CIPO



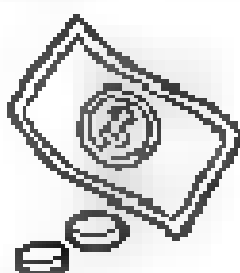
PALMEIRA



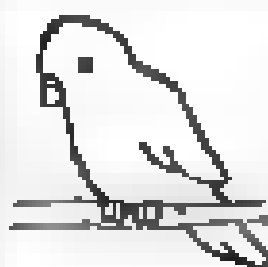
BANANEIRA



PANDEIRO



DINHEIRO



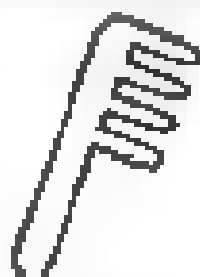
PERIQUITO



CABRITO



PRÉSENTE



PENTE



OLEIO



BEIJO

Jogo da memória: rimas



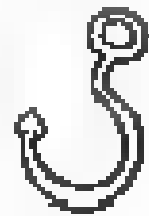
SEREIA



BALEIA



SOL



ANZOL



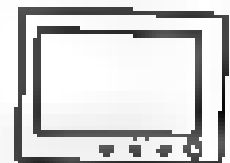
SORVETE



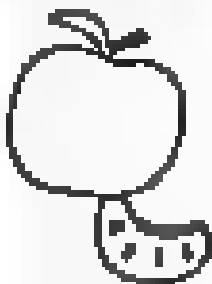
FOGUETE



TAMBOR



TELEVISOR



TANGERINA



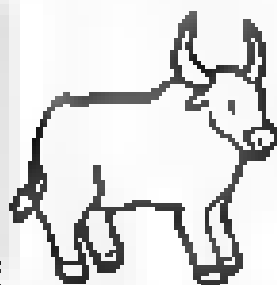
MENINA



VIOLINO



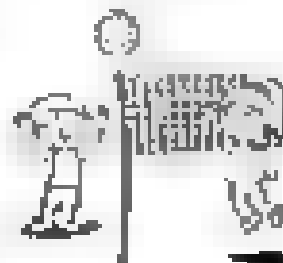
MENINO



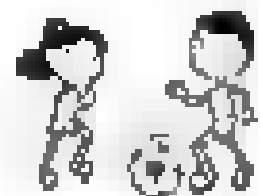
TOURO



TESOURO



VOLEIBOL



FUTEBOL

Batalha naval das palavras

AO EDUCADOR

Übersicht zur Ausbildung im Bereich Fachinformatiker

O funcionamento do jogo é a mular ao de baralho novo, com um. No entanto, os alunos não reproduzindo uma festa natal e sim patoquinha.

Encha um dos abridores laterais (as palavras um quadrante direito para quem o utiliza) e, como se estivesse no ar, de:

Uma de cada vez vai tentando adivinhar a palavra que o outro escreveu. Para isso, ele o 2 um número e uma letra (exemplo A6) e o outro participante responde "água", quando não há nada escrito naquele espaço, ou informa qual é a letra que ocupa o espaço, se for o caso, uma palavra escondida e

Se a resposta for "água" o jogador passa a vez para o outro. Se for uma letra, ele continuará até acertar.

Cada jogador vai pontuando no cartão de acordo com o tempo e as cartas que tem para facilitar a classificação das palavras do concorrente.

Vinça quem descobrir primeiro todas as palavras da cartinha do mistério.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1		C	T		E	F		O	M	I
2			B							J
3				C						H
4					O					E
5								L		T
6								A		A
7										
8										
9										
10										
	A	R	N	A	R			O		

MINHA CARTELA

[illegible]

CARTELA DO MEU COLEGA

[illegible]

Jogo da feira

AO EDUCADOR

Explicar aos alunos que eles preencherão uma lista de quem não veio para a feira. Cada palavra apresentada deverá ser iniciada com uma das letras do alfabeto.

Todos iniciam a lista juntos e, no tempo estipulado, não podem mais completá-la.

Vence quem apresentar mais produtos com a carta adquirida.

X

Nome: _____ Data: ____/____/____		
A	J	S
B	K	T
C	L	U
D	M	V
E	N	W
F	O	X
G	P	Y
H	Q	Z
I	R	

X



Jogo da forca

Reuna-se com um colega para brincar de jogo da forca.

Pense em uma palavra e conte mentalmente quantas letras ela tem.

Para cada letra, faça um risquinho em uma linha à parte.

Exemplo: DIVERSÃO (8 letras)

_____ (8 risquinhos)

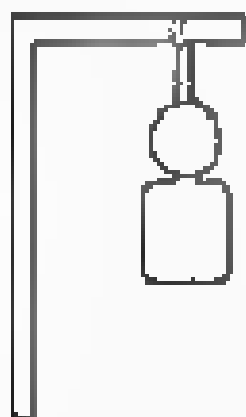
Dê uma pista da palavra para o colega escrevendo a primeira ou a última letra da palavra.

D _____

O colega vai informando, uma a uma, as letras que ele imagina que completa a palavra.

D _____ A _____ S

A cada letra acertada anota-se na posição certa da palavra, mas para cada letra errada, coloca-se uma parte do corpo do boneco na forca.

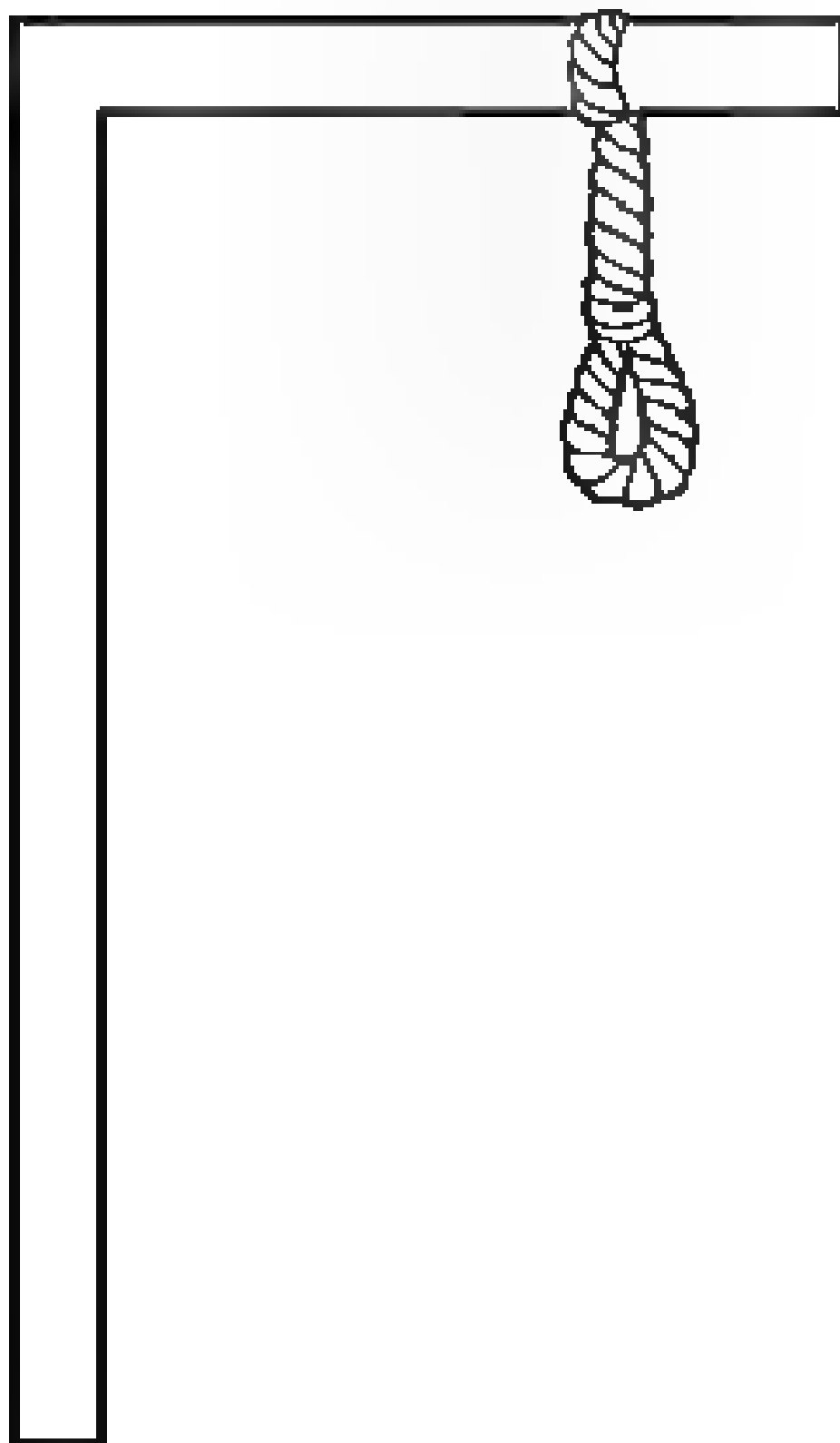


Se o colega descobrir e acertar a palavra, ele é o vencedor. Se for enforcado antes de descobrir, você será o vencedor.

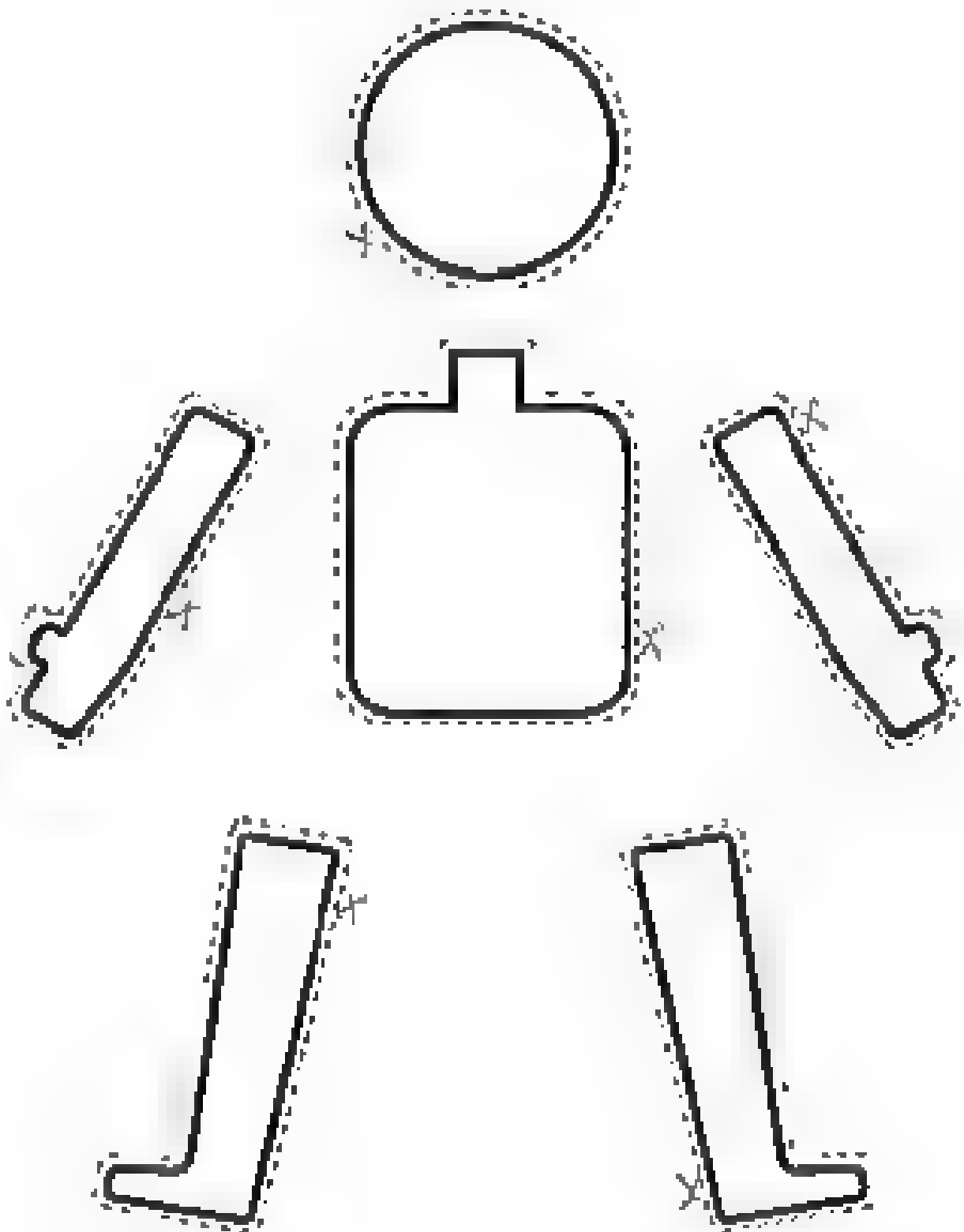
A seguir, é sua vez de tentar descobrir a palavra que o colega vai apresentar.



Jogo da forca



Jogo da forca



Batalha do masculino e feminino

AO EDUCADOR

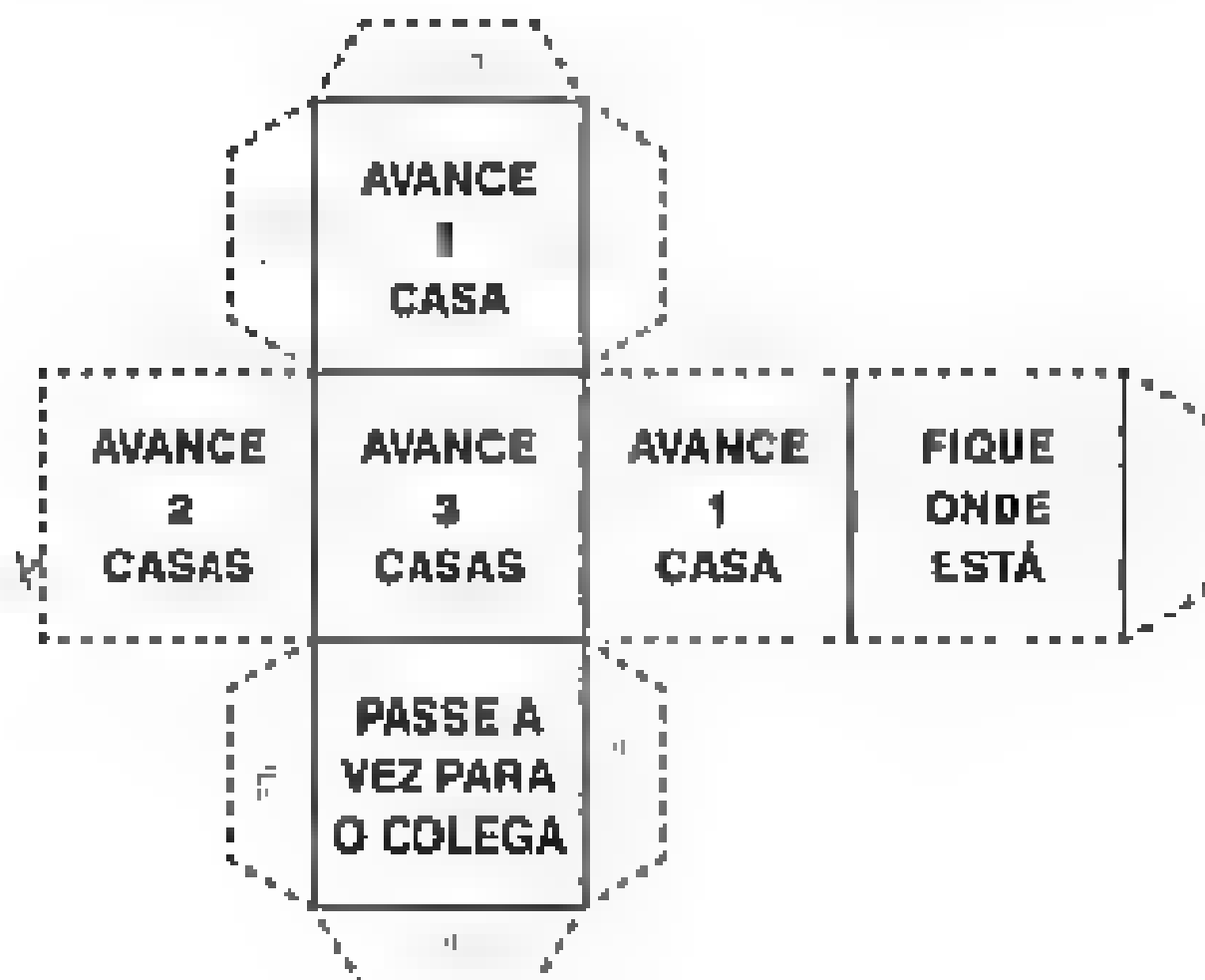
Organizar os alunos em trios para este jogo. Dois irão competir e um será o juiz.

Um participante por vez lança o dado e começa com o masculino. Ao parar, precisa apresentar o feminino ou masculino da palavra, conforme o pedido de cada casa. Ele tem 30 segundos para responder. Se acerta, fica na casa que avançou; se errar, volta ao ponto onde estava antes de lançar o dado.

O juiz fica com as fichas que contém as palavras e é responsável por informar se cada resposta dos participantes está correta ou inadequada.

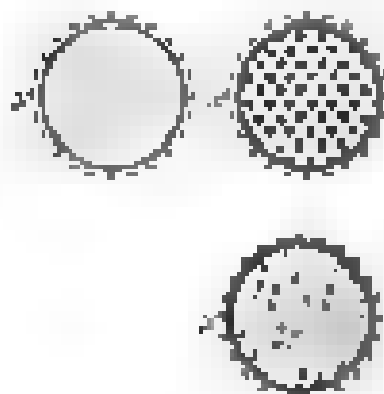
O juiz não pode sob hipótese alguma mostrar as fichas para os participantes, apenas no final do jogo.

Quem primeiro chegar a casa 17 o consideramos completamente o vencedor.



Batalha do masculino e feminino

Material



FICHA DO JUIZ

JOGADOR 1	JOGADOR 2
1. BARONESA	1. JUÍZA
2. POETA	2. ATOR
3. CABRA	3. OVELHA
4. ÉGUA	4. VACA
5. POMBO	5. GALO
6. GATO	6. PORCO
7. MADRINHA	7. PADASTRO
8. RAINHA	8. PRINCESA
9. IMPERATRIZ	9. EMBAIXATRIZ
10. CONDESSA	10. DUQUESSA
11. PAI	11. TIO
12. CAPITÃ	12. LADRA
13. BISAVO	13. CANTORA
14. TRABALHADORA	14. AVÓ
15. ANÃ	15. LEOA
16. COMPADRE	16. CAVALHEIRO
17. ZANGÃO	17. ZANGÃO

Batalha do masculino e feminino

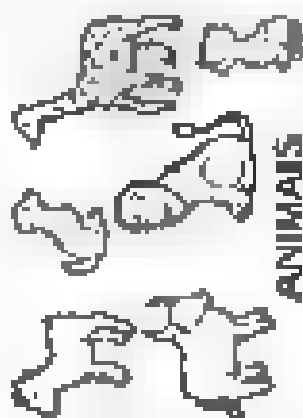


Jogo da memória: coletivos

A C E G

B D F

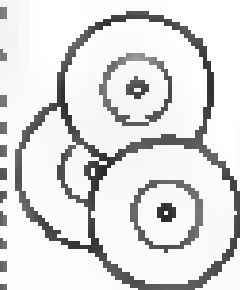
LETRAS



ANIMAIS

ALFABETO

FAUNA



DISCOS

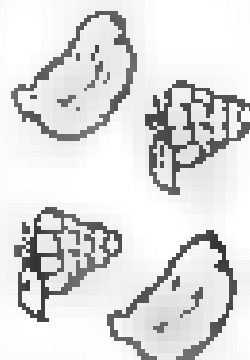
DISCOTECA

RESTIA



CEBOLAS, ALHOS

CACHO

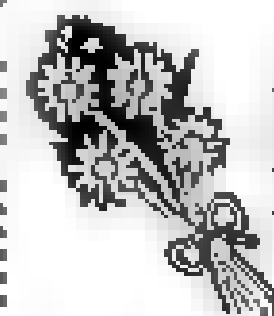


BANANAS UVAS

CARDUME



PEIXES



FLORES

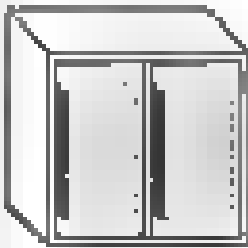
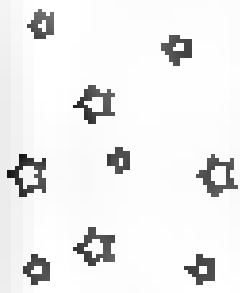
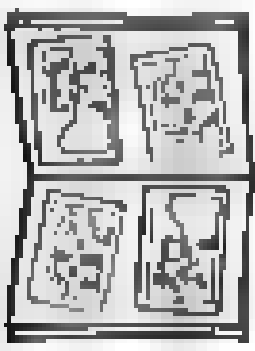
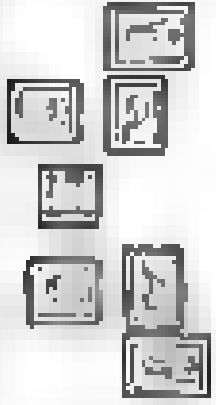




RAMALHETE
OU BUQUÊ





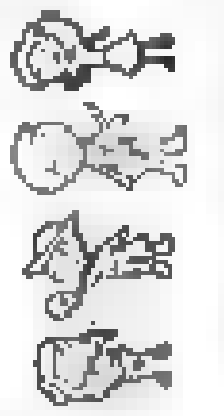


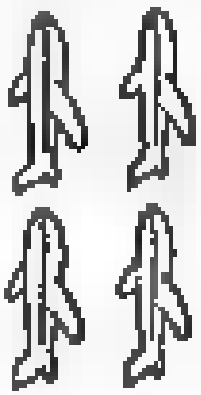

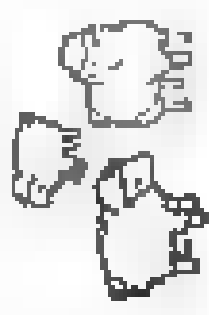
ABELHAS

COLMEIA

Jogo da memória: coletivos

			
LIVROS	ESTRELAS	FOTOGRAFIAS	QUADROS
BIBLIOTECA	CONSTELAÇÃO	ÁLBUM	GALERIA; PINACOTECA
			
VEGETAIS	BOIS; BUFALOS; ELEFANTES	CHAVES	MAPAS
FLORA	MANADA	MOLHO	ATLAS

Jogo da memória: coletivos

 <p>MÚSICOS</p>	 <p>LOBOS</p>	 <p>ARTISTAS; ATORES</p>	 <p>ANJOS; CANTORES</p>
<p>BANDA; ORQUESTRA</p>	<p>ALCATEIA OU MATILHA</p>	<p>ELENCO</p>	<p>CORO</p>
 <p>ROUPAS</p>	 <p>AVIÕES</p>	 <p>PINTOS</p>	 <p>OVELHAS</p>
<p>ENXOVAL</p>	<p>ESQUADRILHA</p>	<p>NINHADA</p>	<p>REBANHO</p>

Domínio das palavras compostas

Jogar como o domínio comum, mas formando palavras compostas.

X	MAÇÃ	●	COUVE-	FLOR	●	GUARDA-
X	CHUVA	●	SEGUNDA-	FEIRA	●	CONTA-
X	GOTAS	●	MICRO-	ONDAS	●	RECÉM-
X	NASCIDO	●	SUPER-	HOMEM	●	PRÉ-
X	HISTÓRIA	●	BATATA-	DOCE	●	ARCO-
X	ÍRIS	●	PEIXE-	BOI	●	ERVA-
X	CIDREIRA	●	LEÃO-	MARINHO	●	SAPO-

Domínio das palavras compostas

	CURURU	●	CAPIM-	LIMÃO	●	ANTI-
X	INFLAMATÓRIO	●	CONTRA-	ATAQUE	●	TUPI-
X	GUARANI	●	MARIA-	MOLE	●	SABIÁ-
X	LARANJEIRA	●	TAMANDUÁ-	BANDEIRA	●	MAU-
X	ESTAR	●	PORCO-	ESPINHO	●	MACACO-
X	PREGO	●	MICO-	LEÃO	●	MANGA-
X	ROSA	●	CAVALO-	MARINHO	●	BANANA-

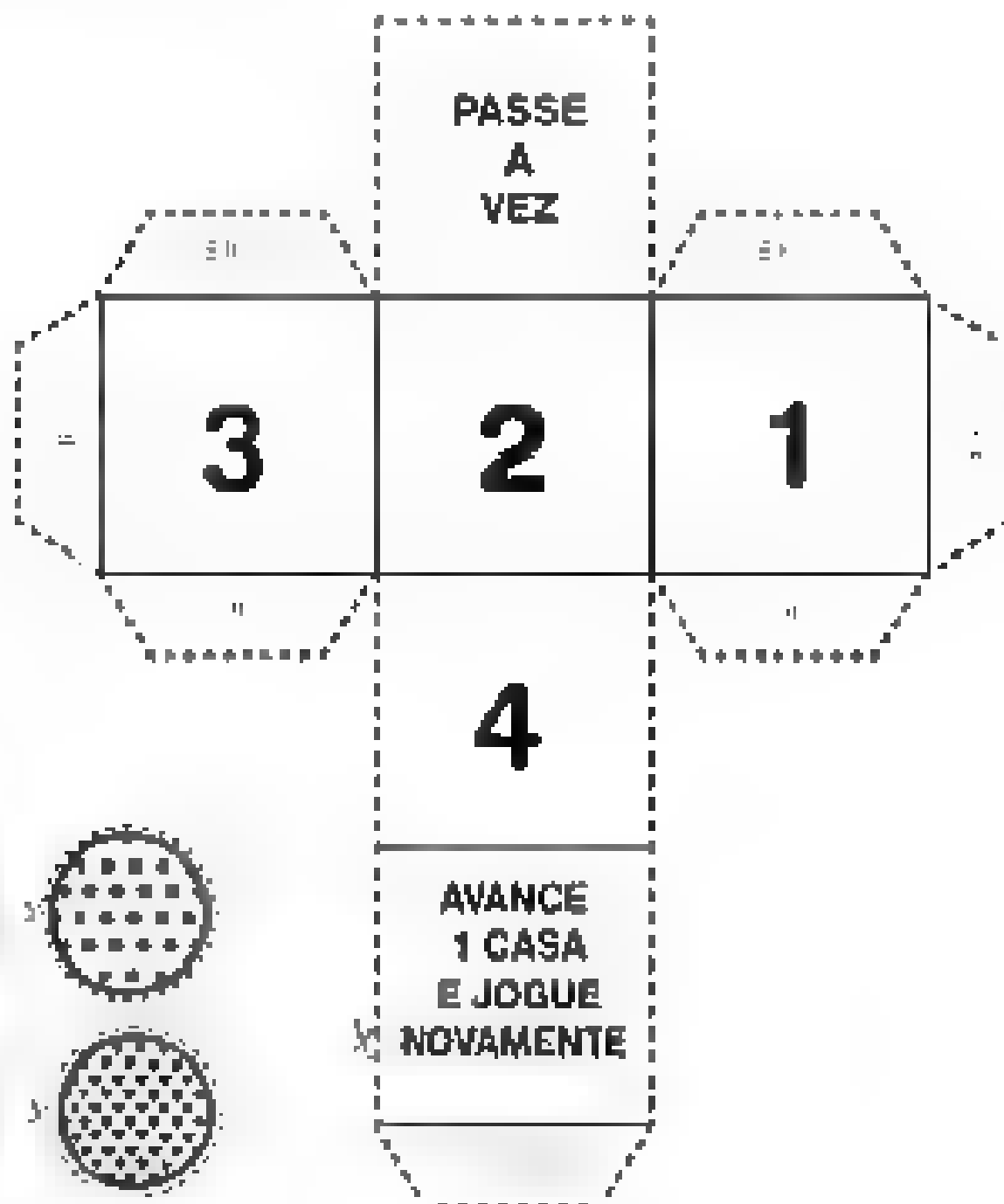
Tabuleiro do adjetivo

AO EDUCADOR

Na sua vez, cada jogador lança o dado, soma o número do boneco correspondente e aproxima o adjetivo que é associado na casa em que parar.

Se obter volta para a casa de partida.

Vence o jogo aquele que primeiro chegar ao fim do tabuleiro.



Tabuleiro do adjetivo

<p>①</p> <p>ADJETIVO CONTRÁRIO DE NOVA</p> <p>8 letras</p>	<p>②</p> <p>ADJETIVO USADO PARA O LODO NA HISTÓRIA OS PAÍS PORQUINHOS</p> <p>3 letras</p>	<p>③</p> <p>ADJETIVO USADO PARA A PERSONAGEM QUE LEVAVA DOÇES PARA A VÓVÓ. CHAPEUZINHO</p> <p>8 letras</p>	<p>④</p> <p>ADJETIVO USADO PARA CINDERELA: A DATA</p> <p>11 letras</p>
<p>⑤</p> <p>ADJETIVO QUE É O CONTRÁRIO DE AIJÓ.</p> <p>8 letras</p>	<p>⑥</p> <p>ADJETIVO FEMININO DE ALENÃO</p> <p>8 letras</p>	<p>⑦</p> <p>ADJETIVO FEMININO DE LIMPÓ.</p> <p>4 letras</p>	<p>⑧</p> <p>ADJETIVO USADO PARA EXPRESSAR O QUE ESTÁ ENTRE QUENTE E FRIO</p> <p>5 letras</p>
<p>⑨</p> <p>ADJETIVO USADO PARA SE REFERIR A QUEM NASCE NO ESPÍRITO SANTO</p> <p>8 letras</p>	<p>⑩</p> <p>ADJETIVO OPOSTO DE ALEGRE.</p> <p>8 letras</p>	<p>⑪</p> <p>ADJETIVO OPOSTO DE FORTE</p> <p>5 letras</p>	<p>⑫</p> <p>ADJETIVO USADO PARA SE REFERIR A QUEM NASCE NO RIO GRANDE DO NORTE</p> <p>8 letras</p>
<p>⑬</p> <p>ÁRVORE DE NATAL É O MESMO QUE ÁRVORE NAT.</p> <p>8 letras</p>	<p>⑭</p> <p>FORÇA DE LEÃO É O MESMO QUE FORÇA LEO..</p> <p>7 letras</p>	<p>⑮</p> <p>O NOME DA PERSONAGEM QUE ENCONTROU LARÇOS NA FLORESTA É CACHUINHO</p> <p>8 letras</p>	<p>⑯</p> <p>ADJETIVO USADO PARA QUEM ERA NA VERDADE UM CASHE O PATINHO</p> <p>4 letras</p>
<p>⑰</p> <p>ADJETIVO MASCULINO DERIVADO DE BOM</p> <p>7 letras</p>	<p>⑱</p> <p>ADJETIVO FEMININO DERIVADO DE DELÍCIA.</p> <p>9 letras</p>	<p>⑲</p> <p>RAIOS DE SOL É O MESMO QUE RAIOS SOL</p> <p>7 letras</p>	<p>⑳</p> <p>ADJETIVO REFERENTE A 'CMEIO DE FLORES'</p> <p>7 letras</p>

Jogo do adjetivo pátrio

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em grupos contendo como componentes, um deles será o Julz.

Um participante por vez retira um cartão do monte e lê o perguntado. Se apresentar o adjetivo pátrio certo, fica com a carta. Se errar, coloca-a na parte de baixo do monte.

O Julz fica com a ficha do adjetivo e é responsável por informar se a resposta está correta ou inadequada.

No final, quem tiver mais cartas na mão é o vencedor.

Ficha do Julz

Acre: acriano	Araguaia: araguaiano	Amapá: amapaense	Bahia: baiano
Bahia: baiano	Belo Horizonte: belo-horizontino	Bom Vista: boa-vistense	Brasília: brasiliense
Coari: coariense	Cuiabá: cuiabano	Espírito Santo: espírito-santense	Fernando de Noronha: noronhense
Florianópolis: florianopolitano	Fortaleza: fortalezense	Goiana: goiense	Goia: goiano
Joaquim Pessoa: joazeirense	Macapá: macapaense	Maceió: maceioense	Marabá: marabense
Maranhão: maranhense	Mato Grosso do Sul: mato-grossense do sul (ou sul-mato-grossense)	Mato Grosso: mato-grossense	Minas Gerais: mineiro
Natal: natalense	Palmas: palmeno	Paráíba: paraibano	Paraná: paranaense
Pernambuco: pernambucano	Paulista: paulista	Porto Alegre: porto-alegrense	Porto Velho: porto-velhense
Recife: recifeense	Rio Branco: rio-branquense	Rio de Janeiro (cidade): carioca	Rio de Janeiro (estado): fluminense
Rio Grande do Norte: potiguar	Rio Grande do Sul: gaúcho	Rondônia: rondoniense	Roraima: roraimense
Salvador: soteropolitano	Santa Catarina: catariense	São Paulo (cidade): paulista	São Paulo (estado): paulista
Sergipe: sergipano	Teresina: teresinense	Tocantins: tocantinense	

Jogo do adjetivo pátrio

✖ Quem nasce na cidade de São Paulo é:

- a) paulista
- b) paulistano
- c) são-paulino

✖ Quem nasce no estado de São Paulo é:

- a) paulista
- b) paulistano
- c) são-paulino

✖ Quem nasce na cidade do Rio de Janeiro é:

- a) carioca
- b) fluminense
- c) cariunista

✖ Quem nasce no estado do Rio de Janeiro é:

- a) carioca
- b) fluminense
- c) janelista

✖ Quem nasce no Espírito Santo é:

- a) carioca
- b) capixaba
- c) santista

✖ Quem nasce no Maranhão é:

- a) maranhão
- b) maranhense
- c) maranhista

✖ Quem nasce em Salvador, na Bahia, é:

- a) salvadorense
- b) soteropolitano
- c) salvadoriano

✖ Quem nasce no Acre é:

- a) acrenino
- b) acreense
- c) acreiro

✖ Quem nasce no Amapá é:

- a) amapaio
- b) amapaense
- c) amapariense

✖ Quem nasce em Belém, no Pará é:

- a) belamense
- b) belomus
- c) belenense

✖ Quem nasce em Minas Gerais é:

- a) minas-gerense
- b) mineiro
- c) minônio

✖ Quem nasce em Belo Horizonte é:

- a) belo-horizontino
- b) belo-horizontense
- c) belenista

✖ Quem nasce em Goiânia é:

- a) goianense
- b) goiariense
- c) goianelo

✖ Quem nasce em Florianópolis é:

- a) florianista
- b) Florianopolitano
- c) florianopolense

✖ Quem nasce em Santa Catarina é:

- a) santista
- b) catarinense
- c) catariano

✖ Quem nasce no Ceará é:

- a) cearense
- b) ceariano
- c) cearampolitano

Jogo do adjetivo pátrio



Quem nasce na
Paralíba é:

- a) parubense
- b) parubano
- c) parubeiro

Quem nasce em
Jodo Pessoa, na
Paralíba é:

- a) pessoano
- b) paulitano
- c) são-paulino

Quem nasce em
Macapá é:

- a) macapano
- b) macapala
- c) macapaense

Quem nasce em
Maceió é:

- a) maceiense
- b) maceiano
- c) maceioense



Quem nasce em
Maués é:

- a) mauésense
- b) mauésaro
- c) mauésa

Quem nasce em
Recife é:

- a) reciano
- b) recôense
- c) recifeiro

Quem nasce em
Rio Branco é:

- a) branquense
- b) rio-branquense
- c) rãense

Quem nasce no
Mato Grosso é:

- a) matoense
- b) grossense
- c) mato-grossense



Quem nasce no
Mato Grosso do
Sul é:

- a) grossense
- b) mato-sulista
- c) mato-
grossense-do-sul

Quem nasce em
Natal é:

- a) natalino
- b) natalista
- c) natalense

Quem nasce no
Rio Grande do
Norte é:

- a) potiguar
- b) norlista
- c) gaúcho

Quem nasce no Rio
Grande do Sul é:

- a) carioca
- b) gaúcho
- c) potiguar



Quem nasce em
Rondônia é:

- a) rondense
- b) rondano
- c) rondoniense

Quem nasce em
Sergipe é:

- a) sergipano
- b) sergipano
- c) sergileiro

Quem nasce em
Teresina é:

- a) terapinense
- b) teresiano
- c) teranguino

Quem nasce no
Tocantins é:

- a) lucano
- b) tocantinense
- c) tocantinário

Jogo do adjetivo pátrio

✓ Quem nasce em Brasília é: a) brasiliense b) brasiliense c) brasileiro	✓ Quem nasce em Curitiba é: a) curitibano b) curitibense c) curitiba	✓ Quem nasce em Roraima é: a) roraimano b) roraimense c) roraimense	✓ Quem nasce em Alagoas é: a) alagoense b) alagoense c) alagoense
--	---	--	--

✓ Quem nasce em Goiás é: a) goiásense b) goiásense c) goiano	✓ Quem nasce em Pernambuco é: a) pernambucano b) pernambucano c) pernambucano	✓ Quem nasce em Porto Alegre é: a) alegreza b) porto-alegrense c) portense	✓ Quem nasce em Fortaleza, no Ceará é: a) fortalezense b) fortalezense c) fortalezense
---	--	---	---

✓ Quem nasce na Bahia é: a) baiano b) baiano c) baiano	✓ Quem nasce no Paraná é: a) parabaio b) parabaio c) parabaio	✓ Quem nasce no Pará é: a) parabaio b) parabaio c) parabaio	✓ Quem nasce no Piauí é: a) paulense b) piauiense c) piauiense
---	--	--	---

✓ Quem nasce em Palmas é: a) palmeirense b) palmeira c) palmeira	✓ Quem nasce em Fernando de Noronha é: a) fernandense b) noronhense c) noronhense	✓ Quem nasce em Porto Velho é: a) portense b) porto-velhense c) portense	✓ Quem nasce em Boa Vista é: a) boa-vistense b) boa-vistense c) boa-vistense
---	--	---	---

Bingo dos verbos

AO EDUCADOR

Distribua os cartões em três e distribua como cartela para cada letra.

Em cada um tenha um saco, colocar pequenos pedaços de papel contendo os verbos apresentados nos cartões.

Na sequência, sortear pausadamente uma um dos verbos, se fizer parte da cartela, o trio deverá marcá-lo.

O trio que primeiro conseguir marcar as letras da cartela será o vencedor.

É possível que haja mais de uma dupla vencedora simultaneamente.

VERBOS PARA SORTEIO

ABRIR	AJUDAR	ALMOÇAR	AMAR
BRINCAR	COMEÇAR	CONTINJAR	DANÇAR
DEITAR	DESENHAR	DESUGAR	DOAR
ENTENDER	ESCREVER	ESTUDAR	FECHAR
JANTAR	JOGAR	LER	LEVANTAR
LIGAR	NADAR	NAMORAR	OFERECER
OFERTAR	OLHAR	ORAR	PARAR
PARTIR	PERDER	PINTAR	PRATICAR
QUERER	TELEFONAR	VENCER	VER
VIAJAR	VIVER		

Bingo dos verbos

1ª

ESTUDAR	DANÇAR	PRATICAR
OFERTA	VER	LIGAR
VIVER		TELEFONAR
ENTENDER	BRINCAR	JANTAR
NAVAR	DEITAR	PARAR

2ª

AMAR	OFERECER	LER
ENTENDER	OLHAR	DANÇAR
COMEÇAR		AJUDAR
ORAR	LEVANTAR	DESLIGAR
ESCREVER	PARTIR	FECHAR

Bingo dos verbos



LEVANTAR	LER	FECHAR
ENTENDER	NAMORAR	OFERECER
NADAR		PERDER
COMEÇAR	VER	ESCREVER
PARAR	VENCER	DANÇAR



ABRIR	NADAR	VER
COMEÇAR	VIAJAR	DEITAR
QUERER		LIGAR
JOGAR	DANÇAR	AMAR
ORAR	AJUDAR	DESLIGAR

Bingo dos verbos

 LER	JOGAR	DESENHAR
COMEÇAR	VER	ENTENDER
PARTIR		OFERECER
NAMORAR	DESLIGAR	FECHAR
VIAJAR	QRAR	BRINÇAR

 NADAR	ESTUDAR	LER
PINTAR	PRATICAR	AJUDAR
PARAR		ALMOÇAR
DEITAR	OLHAR	OFERTAR
DANÇAR	ABRIR	ESCREVER

Bingo dos verbos



NADAR	ESCREVER	JANTAR
PARTIR	OLHAR	VIAR
CONTINJAR		VIVER
VENCER	OFERTAR	QUERER
LER	FECHAR	LIGAR



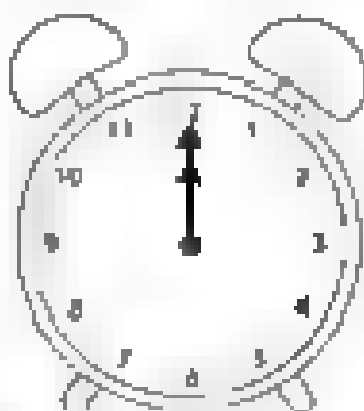
ALMOÇAR	PRATICAR	DANÇAR
PARAR	VER	VIALAR
ABRIR		AMAR
TELEFONAR	AJUDAR	PERDER
JOGAR	OFERECER	ESTUDAR

Bingo dos verbos

JANTAR	VENCER	NADAR
VIVER	VER	DOAR
DESUGAR		ESCREVER
COMEÇAR	BRINÇAR	PRATICAR
DESENHAR	QUERER	JOGAR

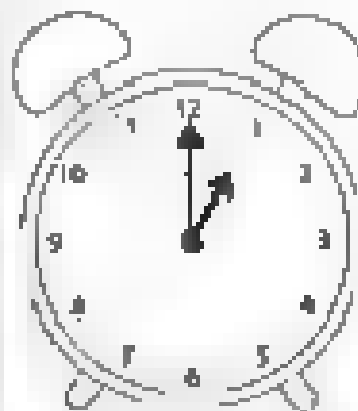
ORAR	ABRIR	DANÇAR
AMAR	OLHAR	PERDER
VIALAR		PINTAR
NAMORAR	DOAR	CONTINUAR
NADAR	TELEFONAR	ALMOÇAR

Jogo da memória: horas



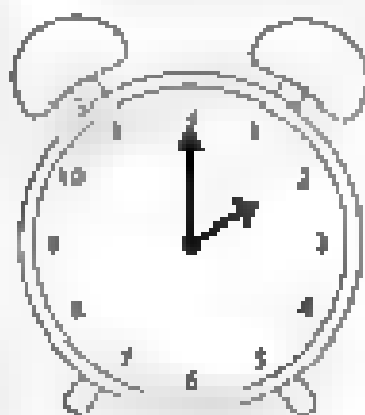
12:00

00:00



1:00

13:00



2:00

14:00



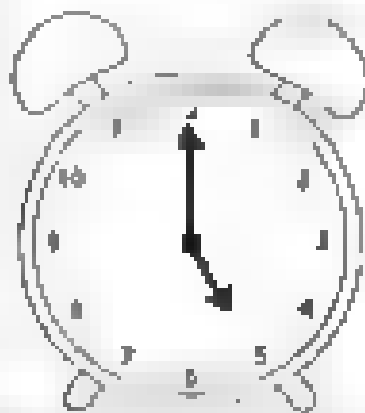
3:00

15:00



4:00

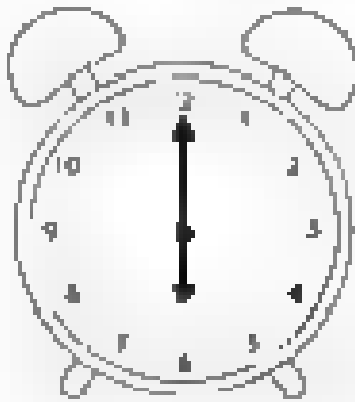
16:00



5:00

17:00

Jogo da memória: horas



6:00
18:00



7:00
19:00



8:00
20:00



9:00
21:00



10:00
22:00



11:00
23:00

Par ou ímpar?

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em quartetos para a realização deste jogo.

Cada componente do grupo, na sua vez, joga o dado numérico e verifica se o número obtido é par ou ímpar. A seguir, lança o dado de par ou ímpar.

Se o dado cair na cara flechada correta, ele marca os pontos do dado numérico na cartela. Exemplo: Se no dado numérico der "3" para marcar 3 na cartela marcada com a seta para "par".

A seguir, é a vez do próximo participante.

Seja considerado vencedor o participante que, após três rodadas, somar mais pontos.

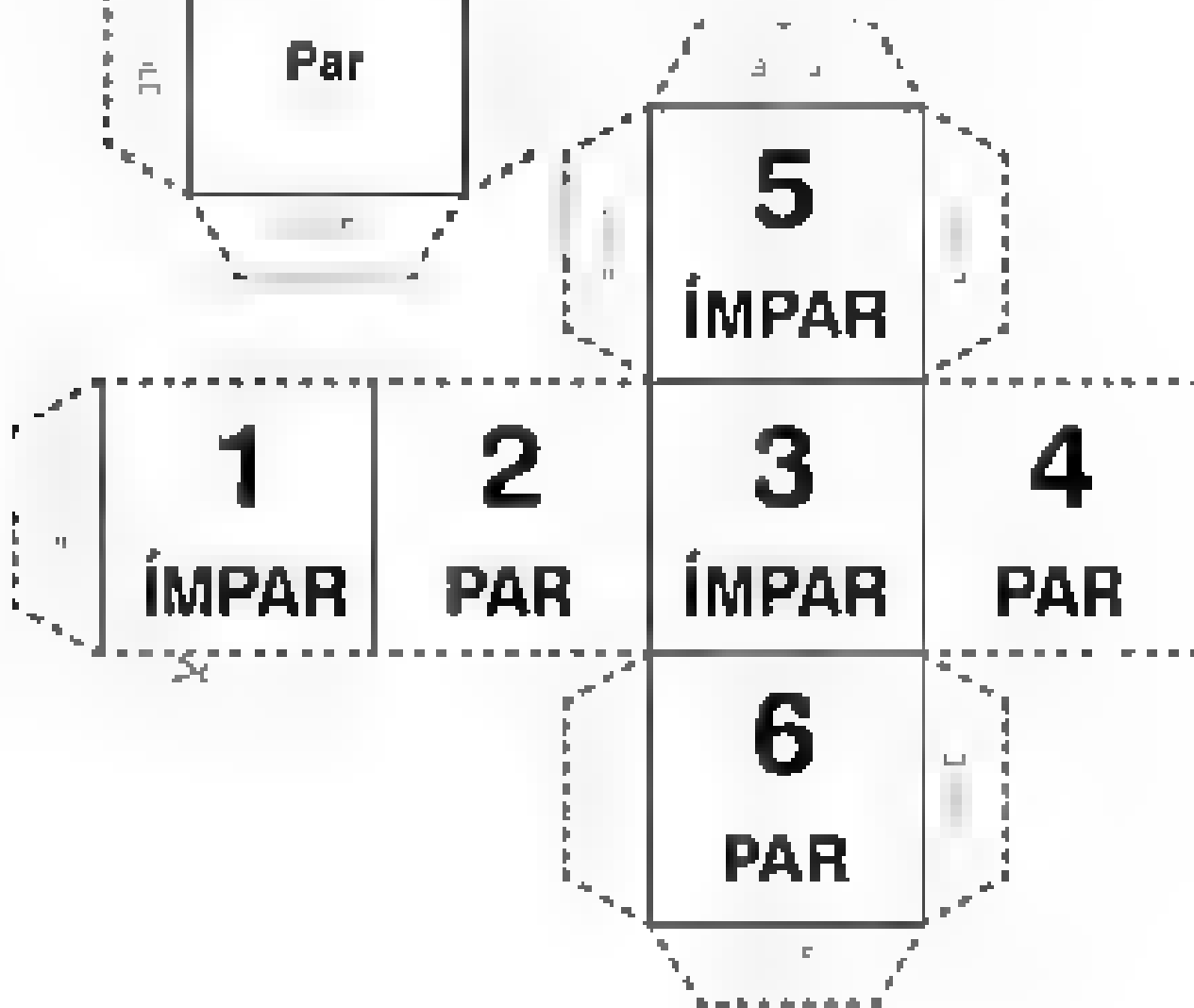
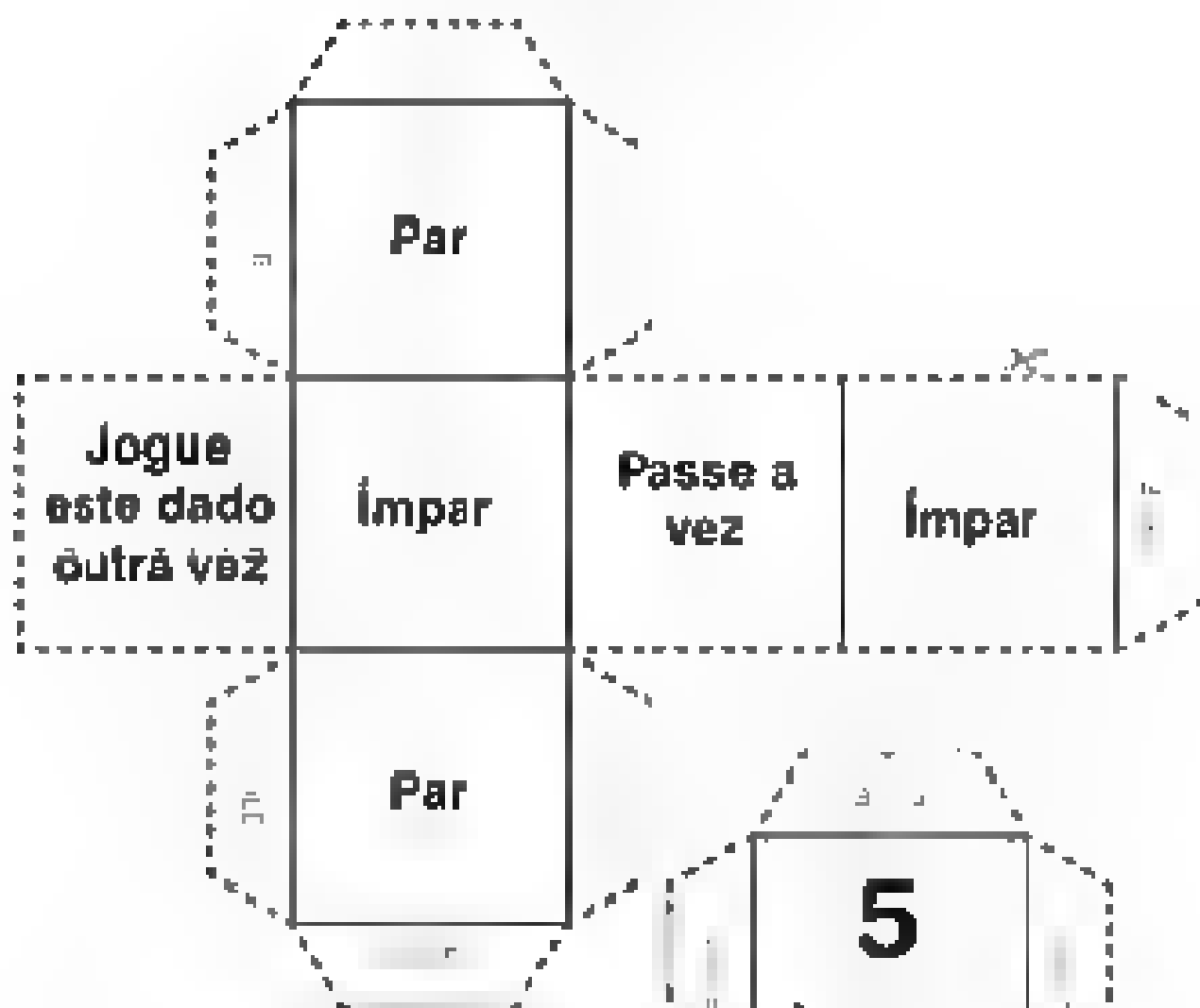


Nome	Pontos da 1ª rodada	Pontos da 2ª rodada	Pontos da 3ª rodada	Total de pontos



Nome	Pontos da 1ª rodada	Pontos da 2ª rodada	Pontos da 3ª rodada	Total de pontos

Par ou ímpar?



Dominó do par ou ímpar

✂	1 • PAR	✂	4 • ÍMPAR	✂	8 • PAR
✂	1 • ÍMPAR	✂	5 • PAR	✂	8 • ÍMPAR
✂	2 • PAR	✂	5 • ÍMPAR	✂	9 • PAR
✂	2 • ÍMPAR	✂	6 • PAR	✂	9 • ÍMPAR
✂	3 • PAR	✂	6 • ÍMPAR	✂	10 • PAR
✂	3 • ÍMPAR	✂	7 • PAR	✂	10 • ÍMPAR
✂	4 • PAR	✂	7 • ÍMPAR	✂	11 • ÍMPAR

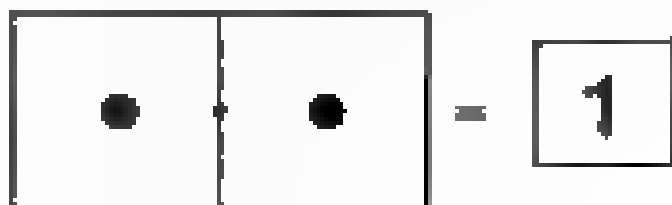
Domínio do par ou ímpar

11 • PAR	15 • ÍMPAR	20 • PAR
12 • ÍMPAR	16 • PAR	21 • ÍMPAR
12 • PAR	17 • ÍMPAR	21 • PAR
13 • ÍMPAR	18 • PAR	22 • ÍMPAR
13 • PAR	19 • ÍMPAR	22 • PAR
14 • ÍMPAR	19 • PAR	23 • ÍMPAR
14 • PAR	20 • ÍMPAR	23 • ÍMPAR

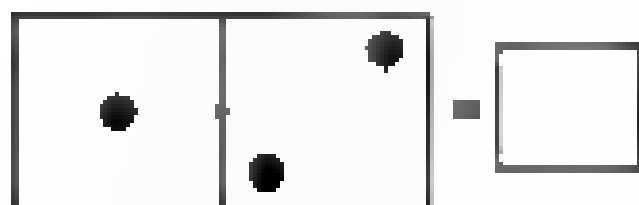
Multiplicando o dominó

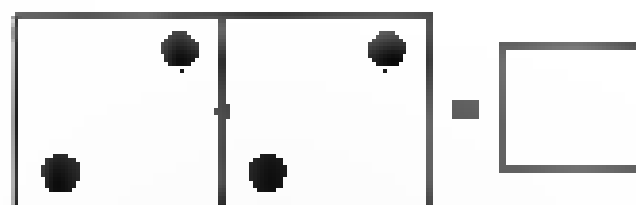
Multiplique os números que cada peça do dominó representa.

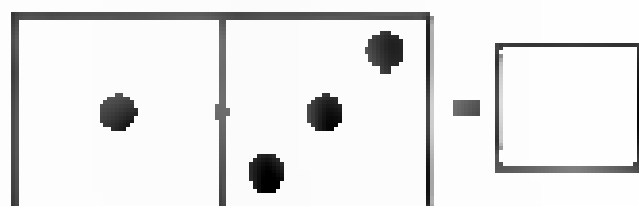
Faça assim:

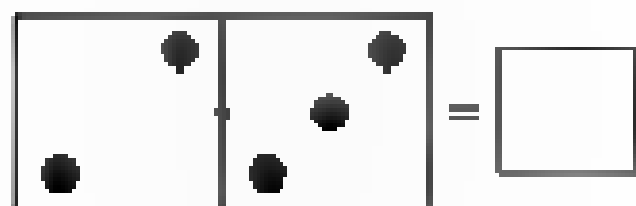

$$1 \times 1 = 1$$

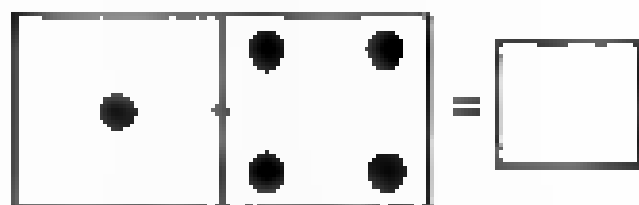
$$1 \times 1 = 1$$

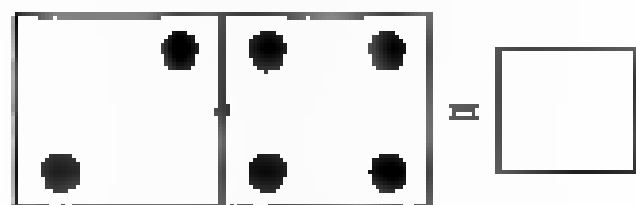


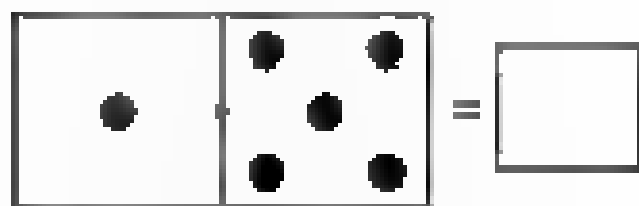


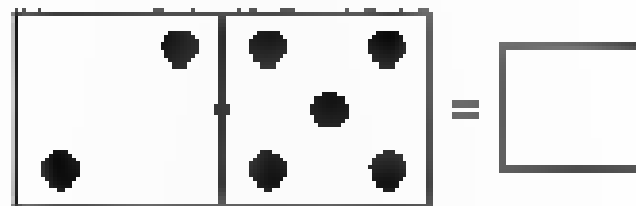


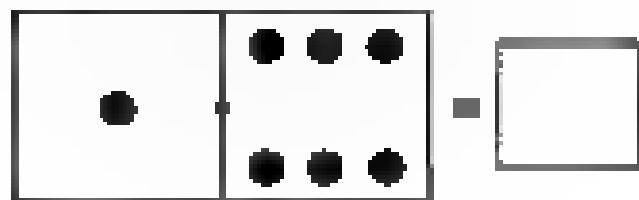


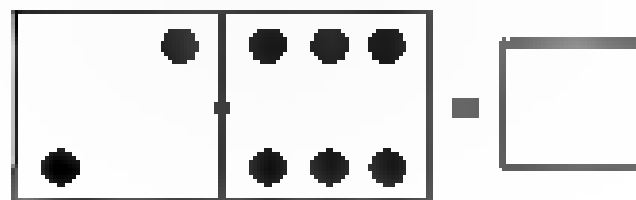












Multiplicando o dominó

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$

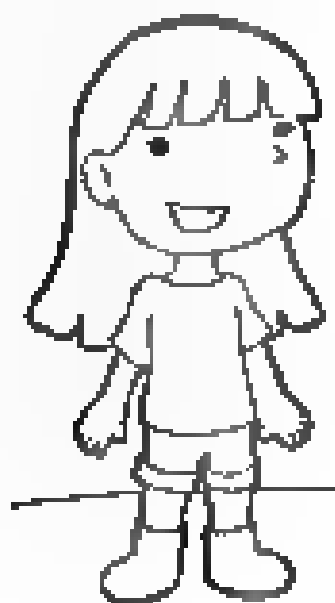
$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$

$$\begin{array}{|c|c|} \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \bullet & \bullet \\ \hline \end{array} = \square$$



Roleta da multiplicação

AO EDUCADOR

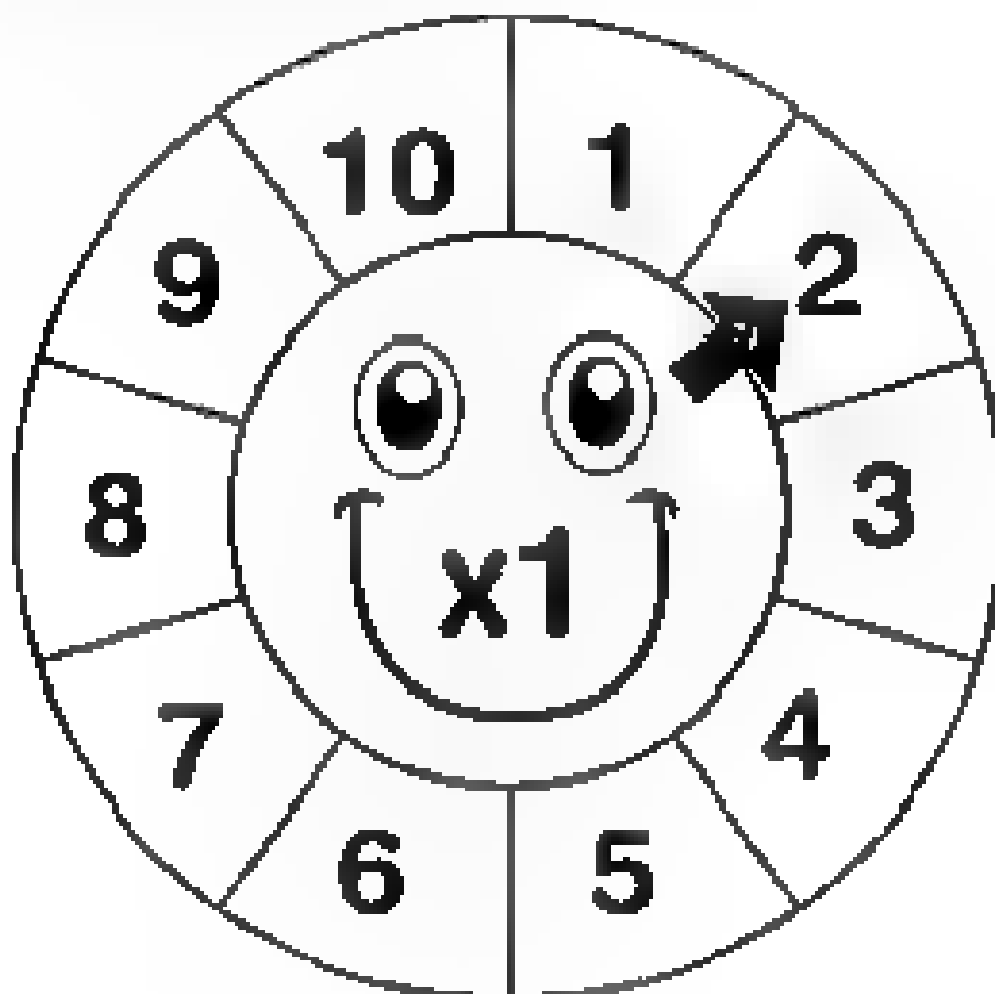
Organizar os alunos em duplas para brincar. Cada jogo é realizado em uma das circunferências das duplas.

Explorar no máximo uma roleta por dia.

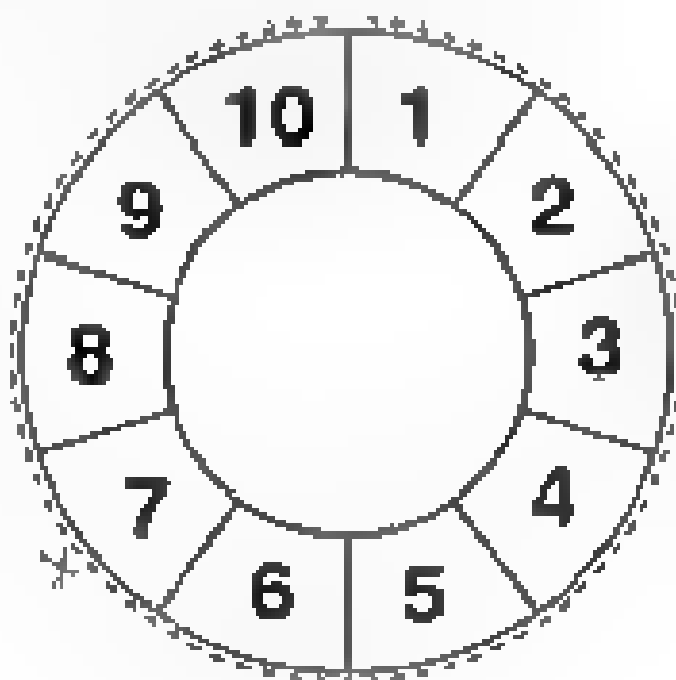
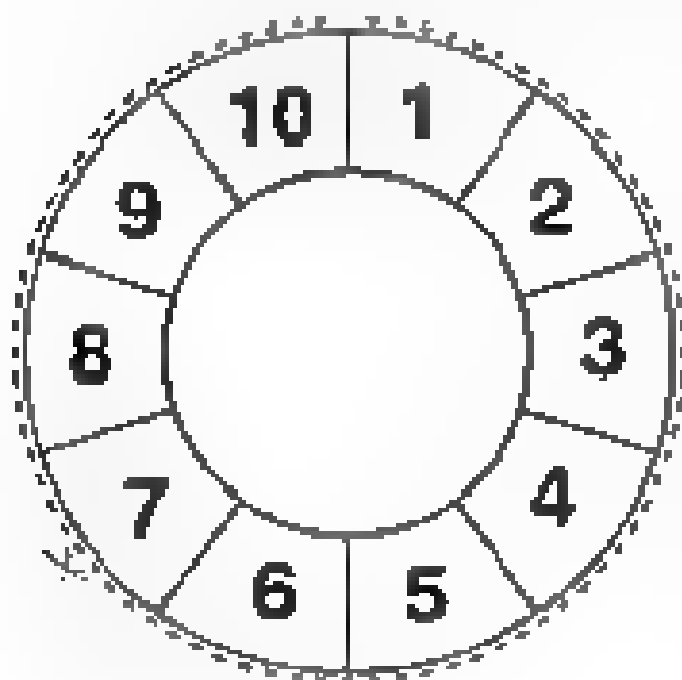
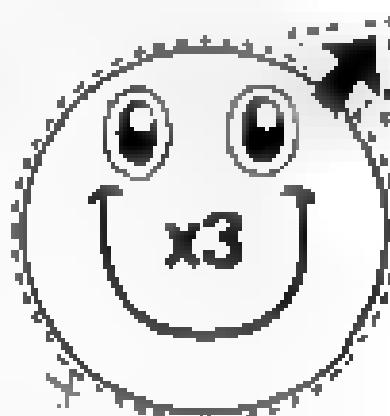
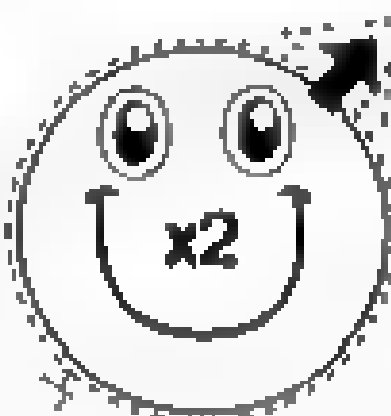
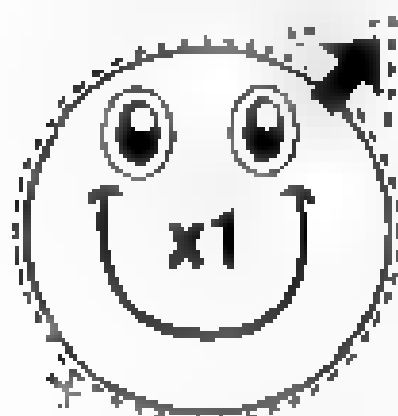
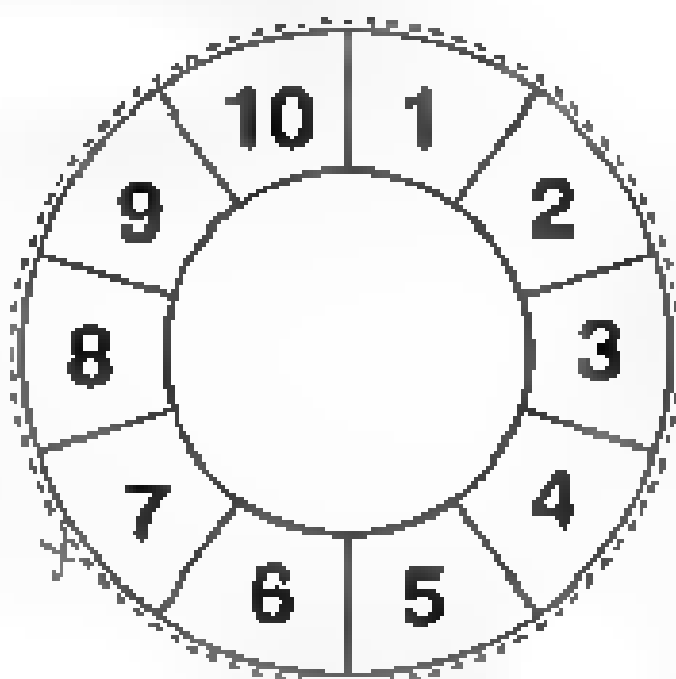
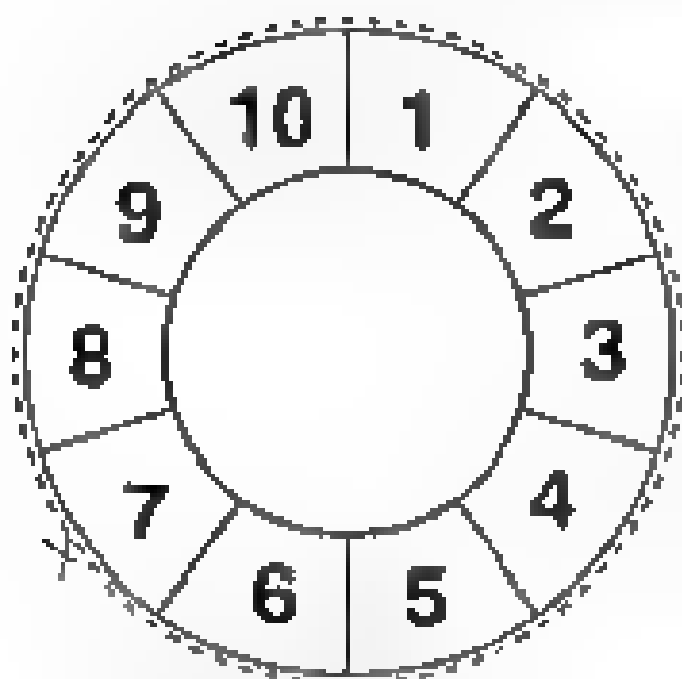
Para montar cada roleta, recortar os círculos e, depois, prender o círculo pequeno sobre o círculo grande, usando clipe ou alfinete.

Regras do jogo

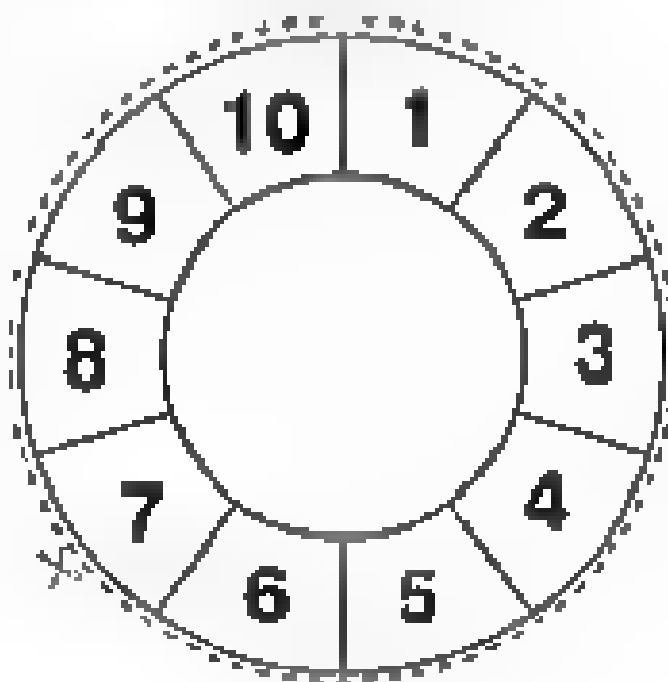
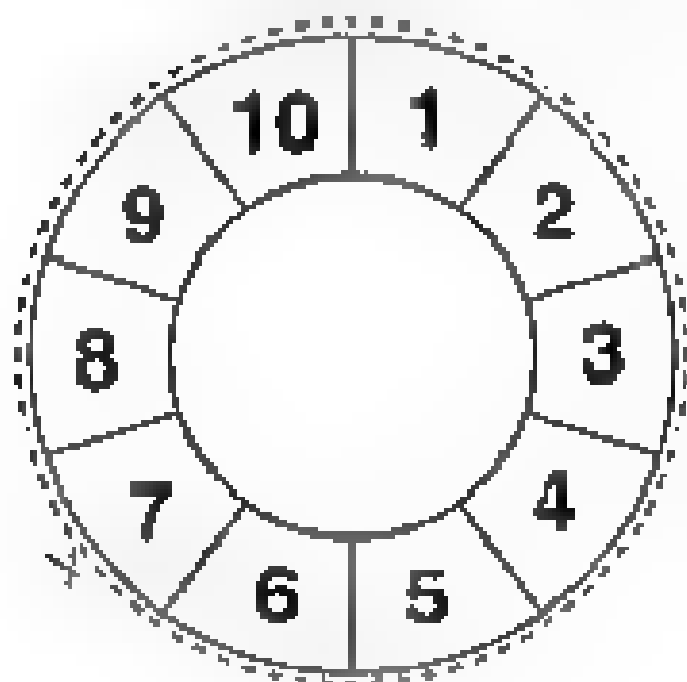
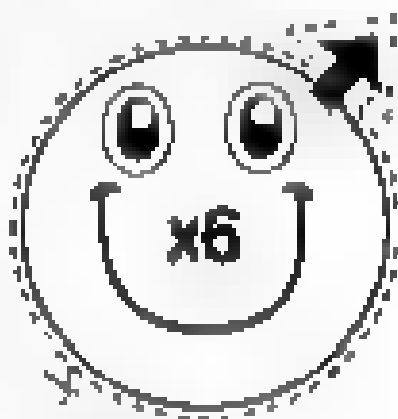
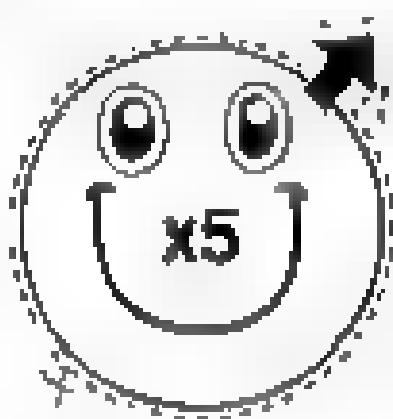
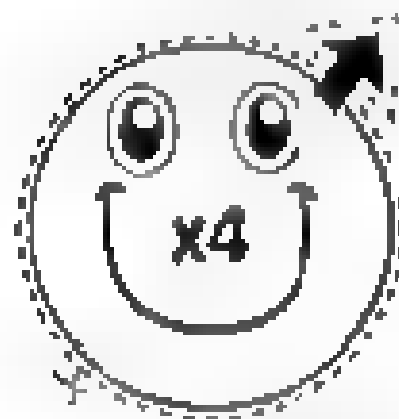
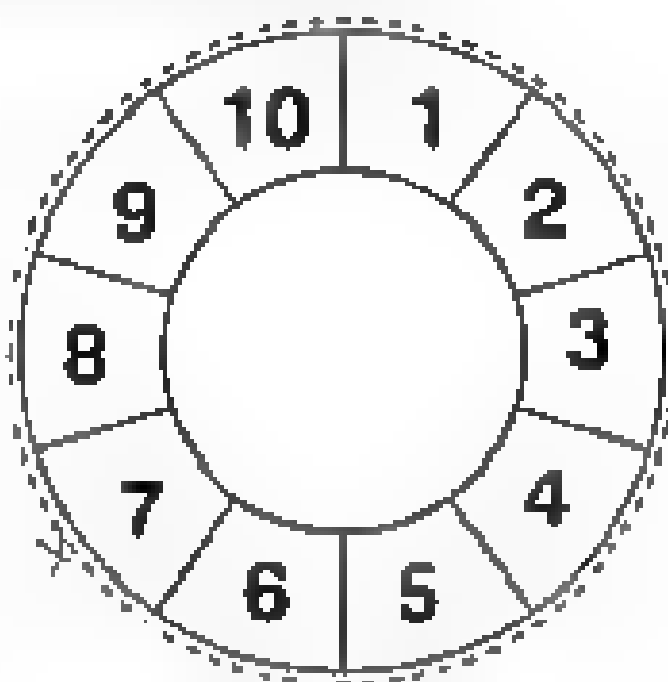
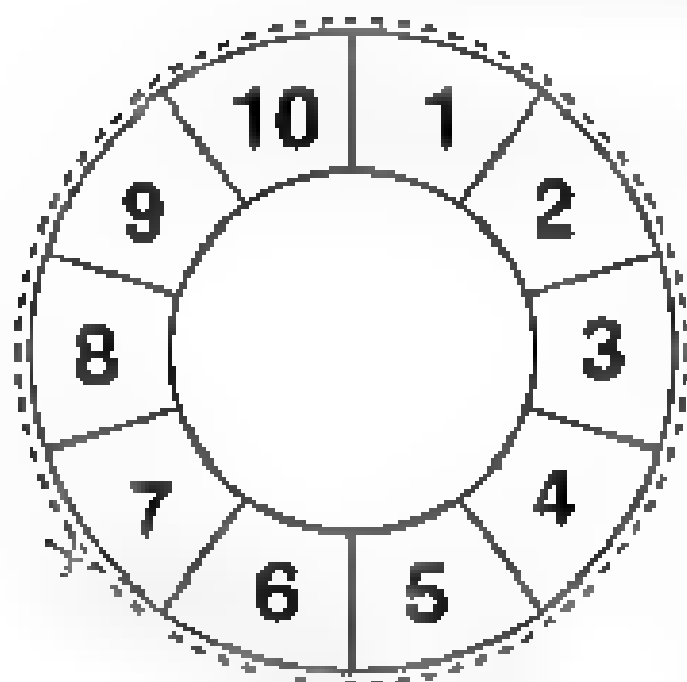
1. Rodar o círculo pequeno.
2. Observar em que número a seta parou.
3. Multiplicar o número do centro pelo número indicado pelo seta.
4. Registrar a resposta na cartela da resposta.



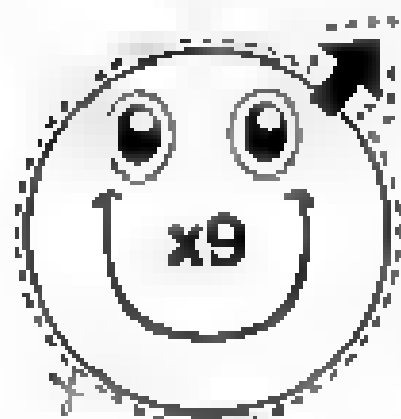
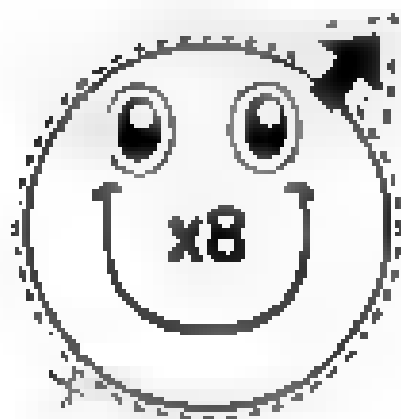
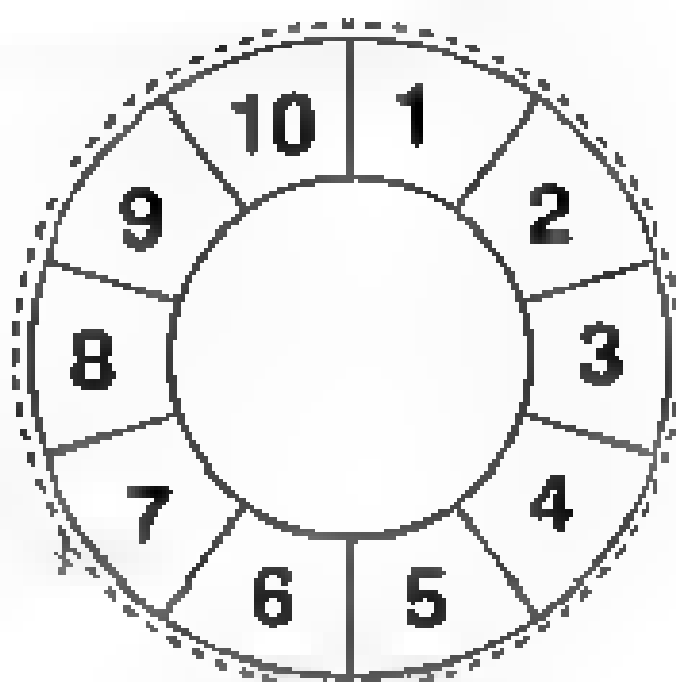
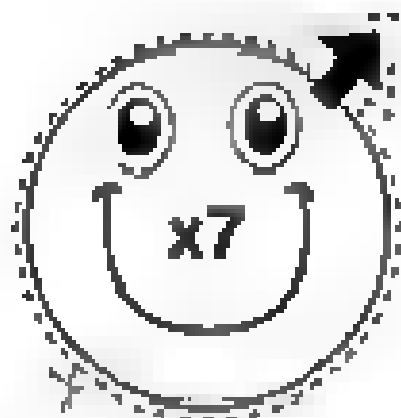
Roleta da multiplicação



Roleta da multiplicação



Roleta da multiplicação



Cartela da multiplicação

Nome: _____ Data: __/__/__

Dados da multiplicação

AO EDUCADOR

Organizar os a^1 nos em quadrantes para a realização desta jogo.

Cada componente do grupo, na sua vez, joga os dois dados, observa os números sorteados e multiplica um número pelo outro.

Os demais participantes conferem a multiplicação. Se estiver certa, valem os pontos feitos com o dado (o total da multiplicação). Então, o participante anota na cartela os pontos e passa a vez.

São considerados vencedor a parte pessoa que, após três rodadas, possui mais pontos.

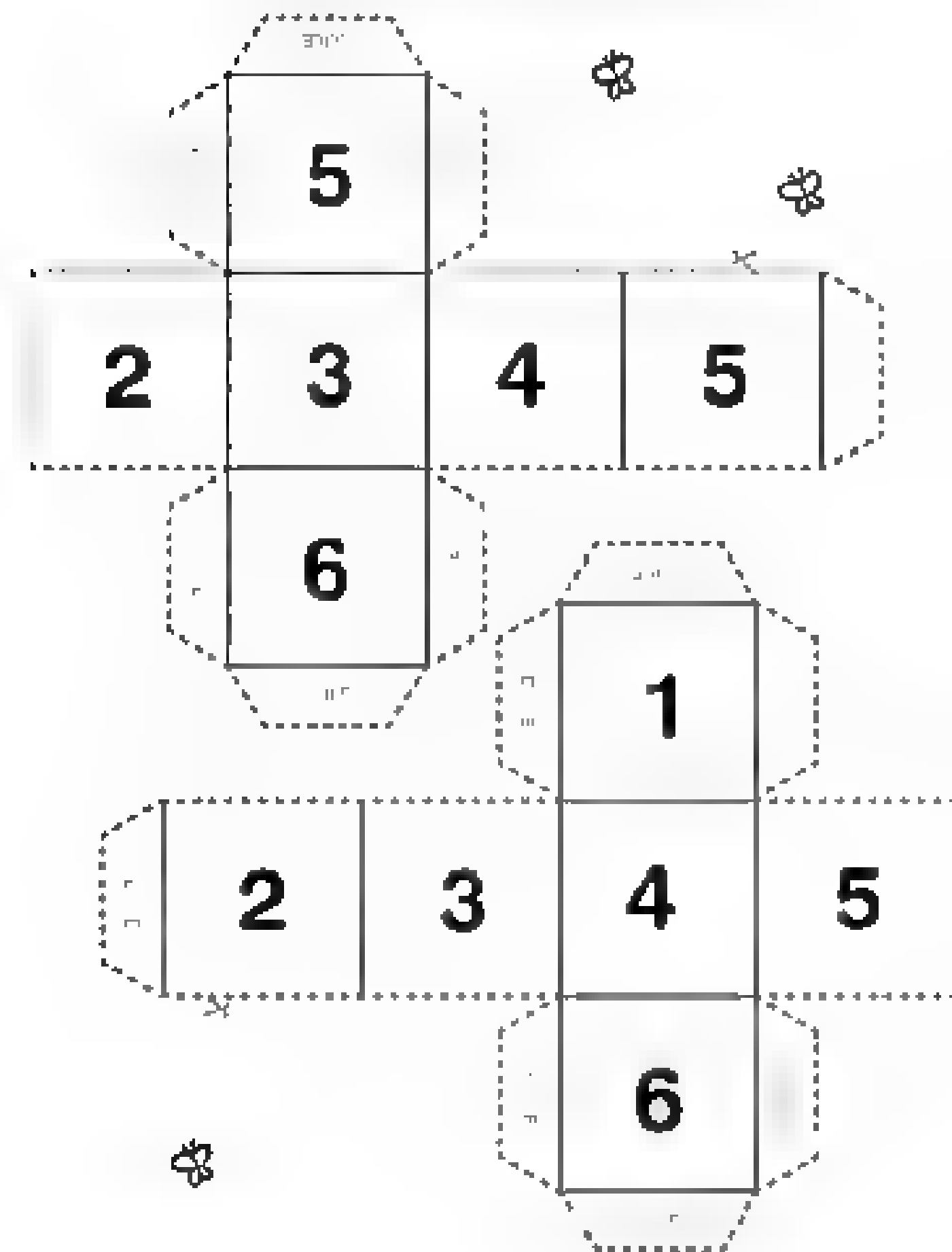


Nome	Pontos da 1ª rodada	Pontos da 2ª rodada	Pontos da 3ª rodada	Total de pontos



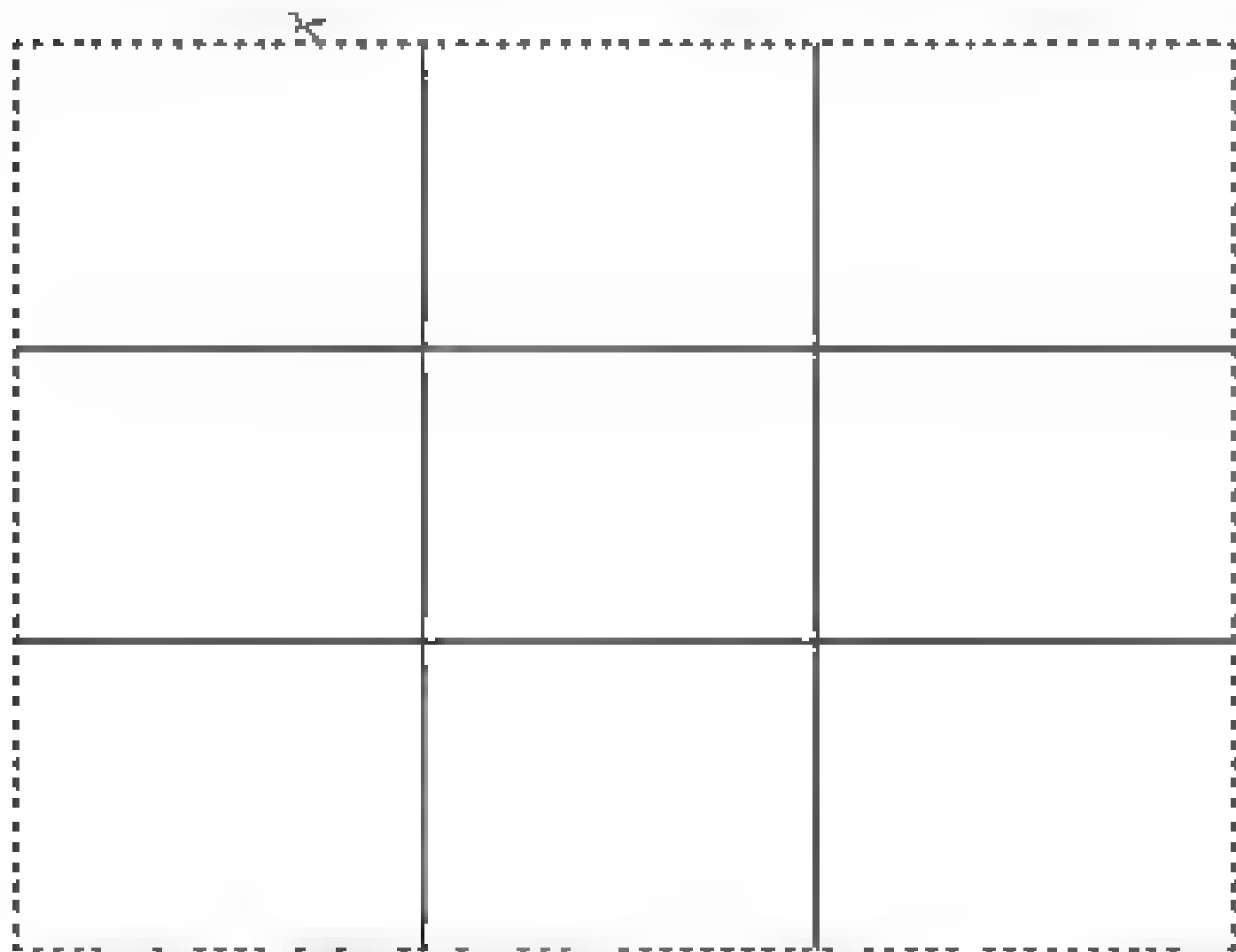
Nome	Pontos da 1ª rodada	Pontos da 2ª rodada	Pontos da 3ª rodada	Total de pontos

Dados da multiplicação

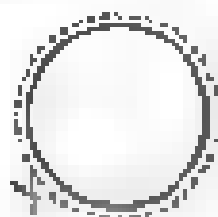
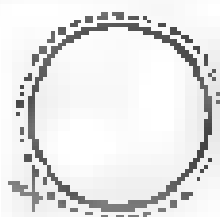
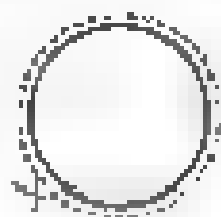
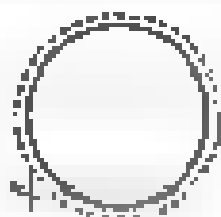
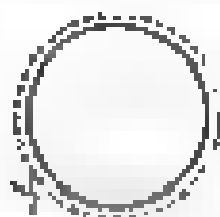


Tabuleiro do jogo da velha

Recorte o tabuleiro e cole-o sobre uma cartolina, papelão ou papel-cartão

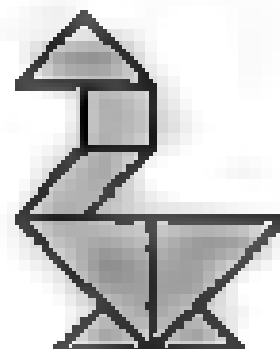
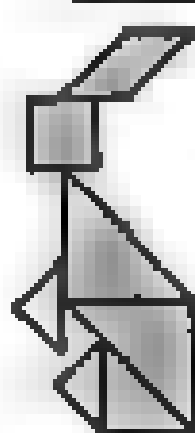
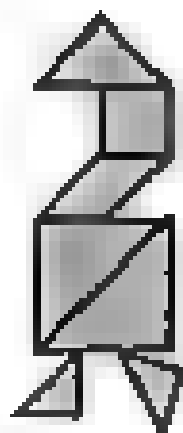
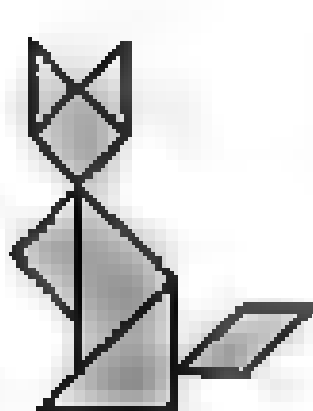
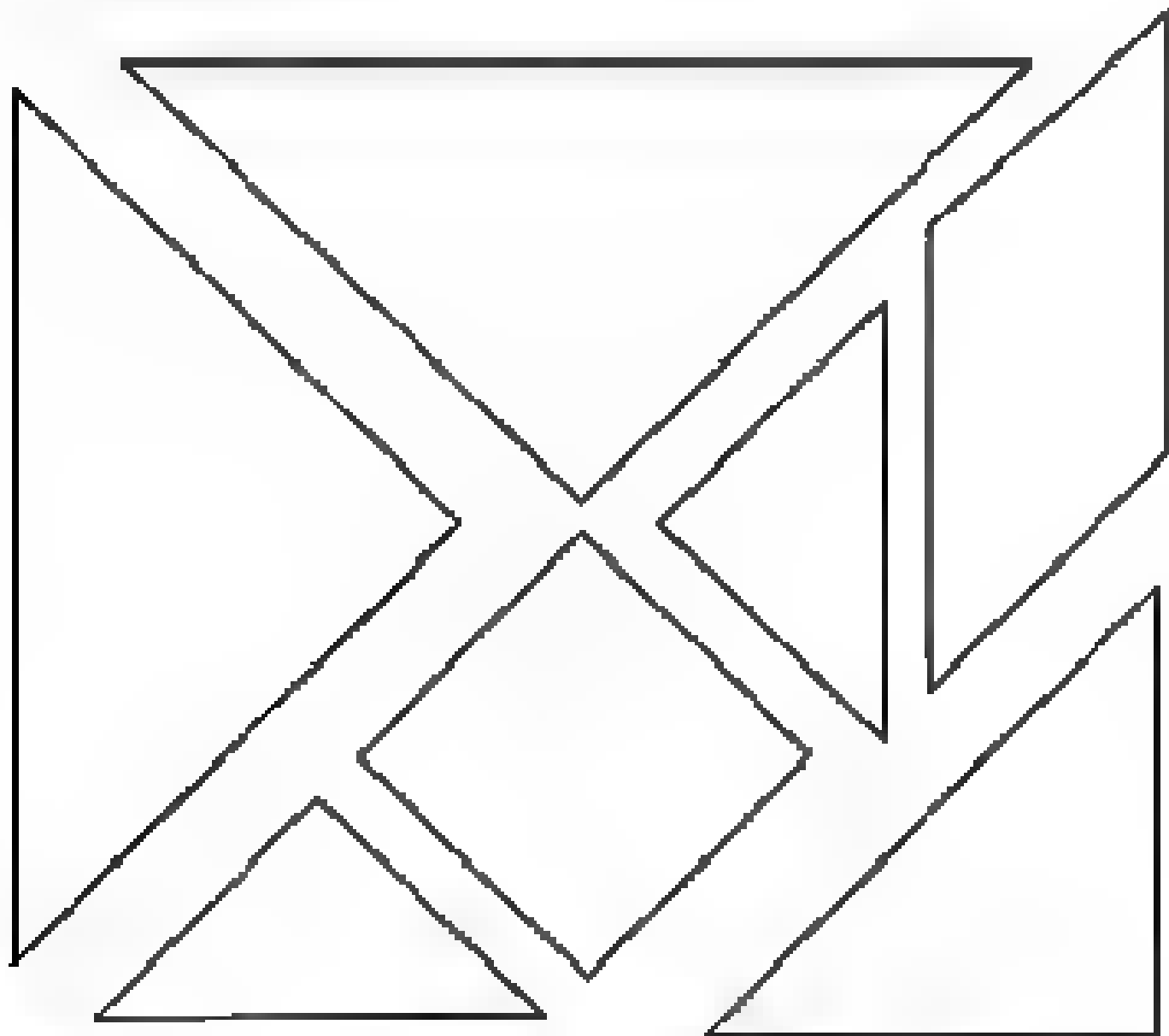


Pinte os marcadores, recorte-os e convide um colega para jogar.



Tangram

Pinle as peças do Tangram. Depois, recorte-as e forme figuras, como nos exemplos abaixo.



Desafio numérico

Completar os espaços vazios com números de 1 a 4, de modo que eles não se repitam na vertical nem na horizontal. Assim:

(A)

1	2	3	4
2	4	1	3
3	1	4	2
4	3	2	1

(B)

2			
			3

(C)

	4		
		2	

(D)

		1	
3			

(E)

		2	
	3		

(F)

			1
1			



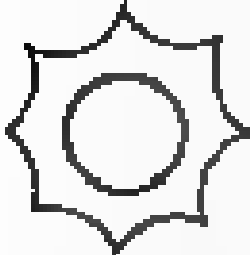





Quadrados mágicos



Complete os quadrados desenhando estes elementos.



Não pode repetir elemento lado a lado na horizontal nem na vertical.

Tabuleiro dos animais

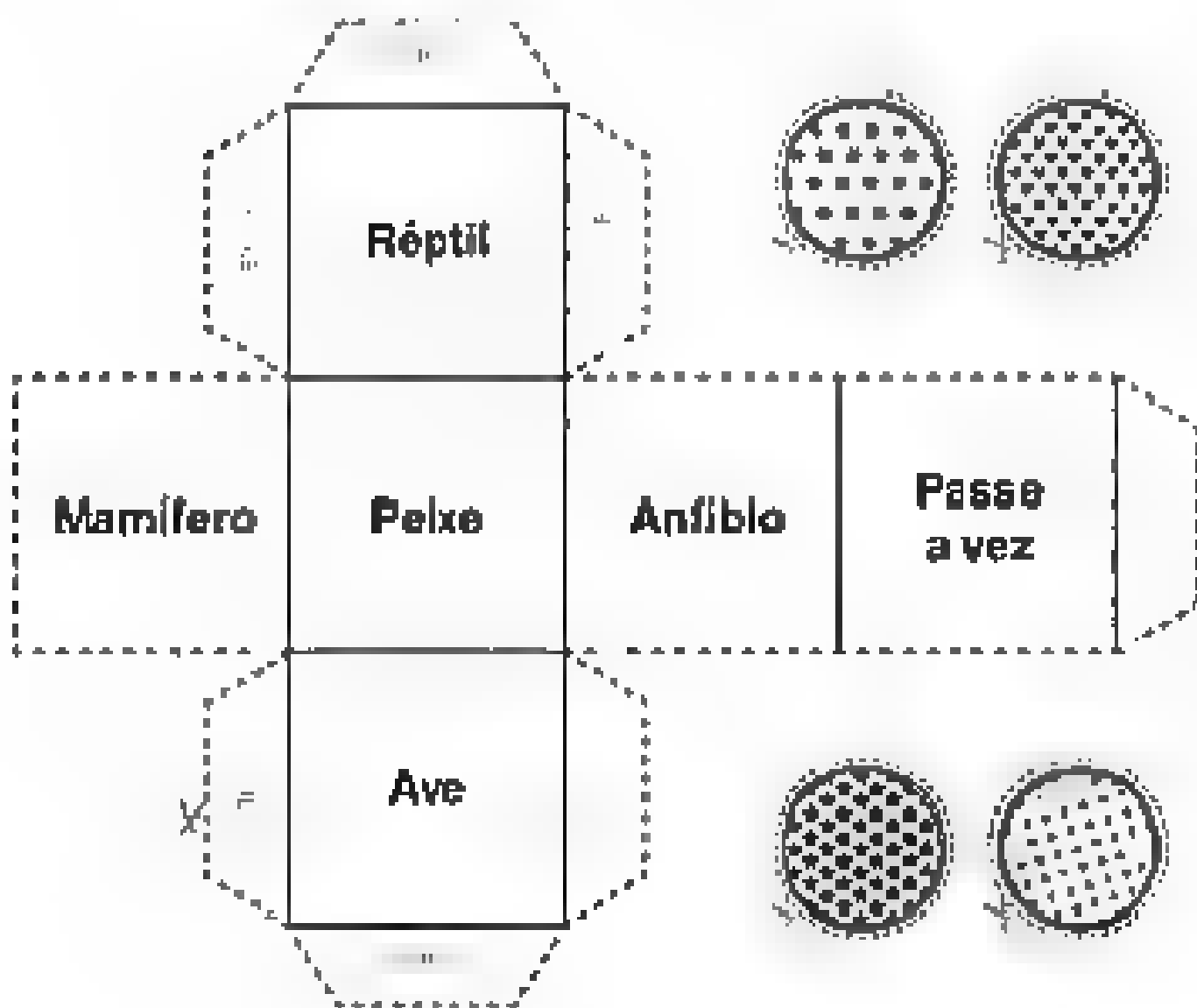
AO EDUCADOR

Neste jogo, o aluno deve avançar de casa em casa, uma a uma.



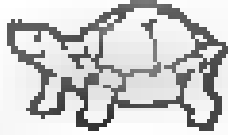
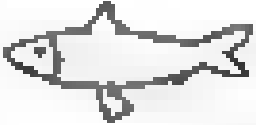
Para avançar até a casa seguinte, o aluno deve acertar o dado com a correta classificação do animal. Se poderá ocupar a casa quando lançar o dado o número que indica a mesma classe. Regra de jogo

Verão o jogo a 30 minutos por jogo, sendo que a jogar à casa do número 20.

Organizar os alunos em dois ou grupos com até quatro participantes.



Tabuleiro dos animais

1 ANFÍBIO  SAPO	2 AVE  GALINHA	3 RÉPTIL  TARTARUGA	4 PEIXE  SARDINHA
--	---	---	--

6 AVE  BEIJA-FLOR	7 RÉPTIL  IGUANA	8 ANFÍBIO  SALAMANDRA	5 AVE  PINGUIM
--	---	---	---

9 MAMÍFERO  ONÇA	10 MAMÍFERO  MORCEGO	11 RÉPTIL  JAGUARÉ	12 RÉPTIL  CAMALEÃO
---	---	--	--

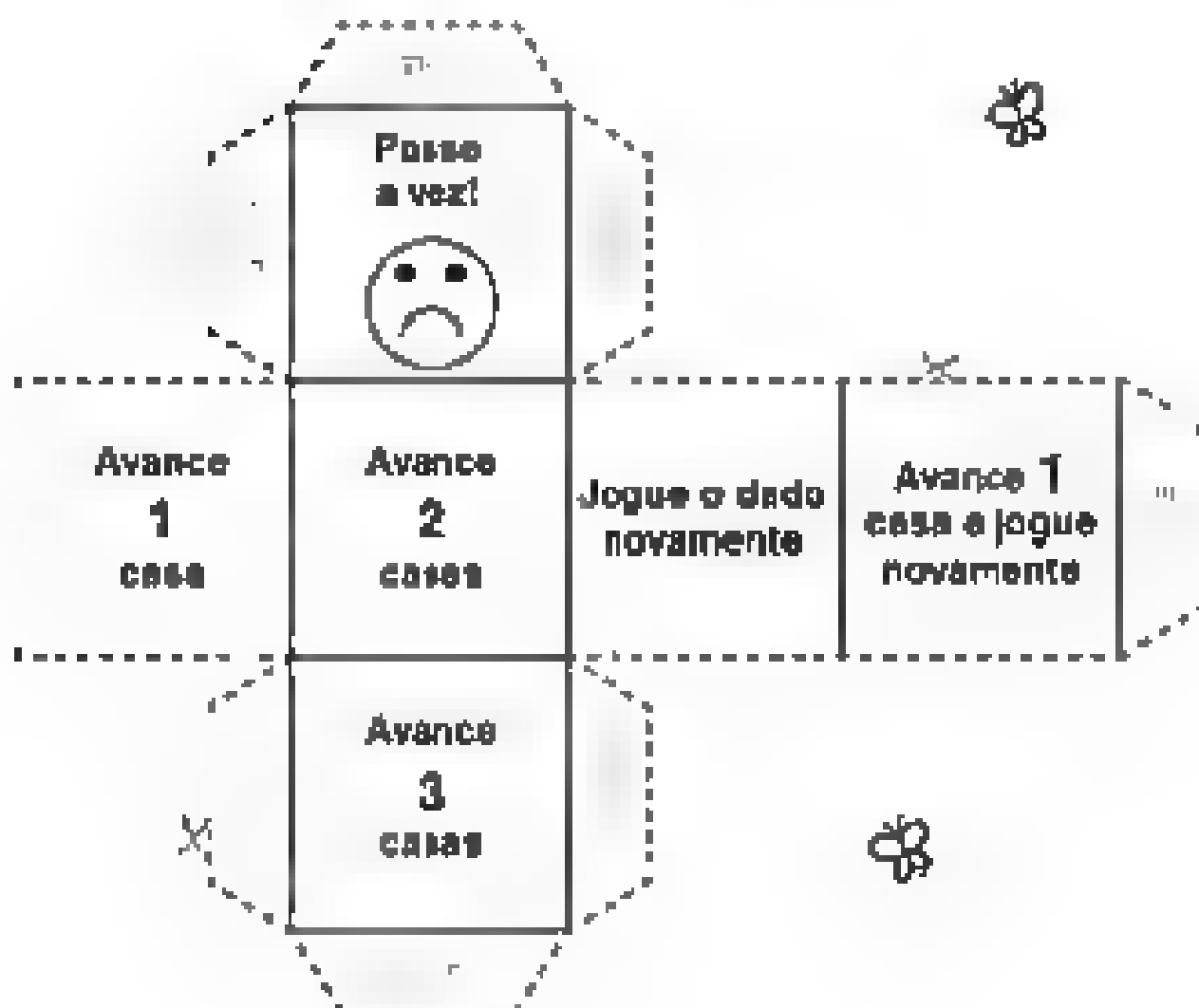
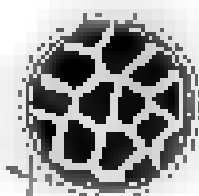
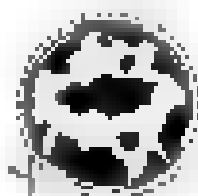
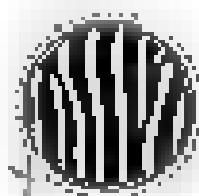
16 MAMÍFERO  BALEIA	5 PEIXE  ATUM	14 ANFÍBIO  PERERECA	13 RÉPTIL  SERPENTE
--	--	--	--

17 AVE  ARARA	18 MAMÍFERO  PORCO	19 AVE  PATO	20 MAMÍFERO  TATU
--	---	--	--

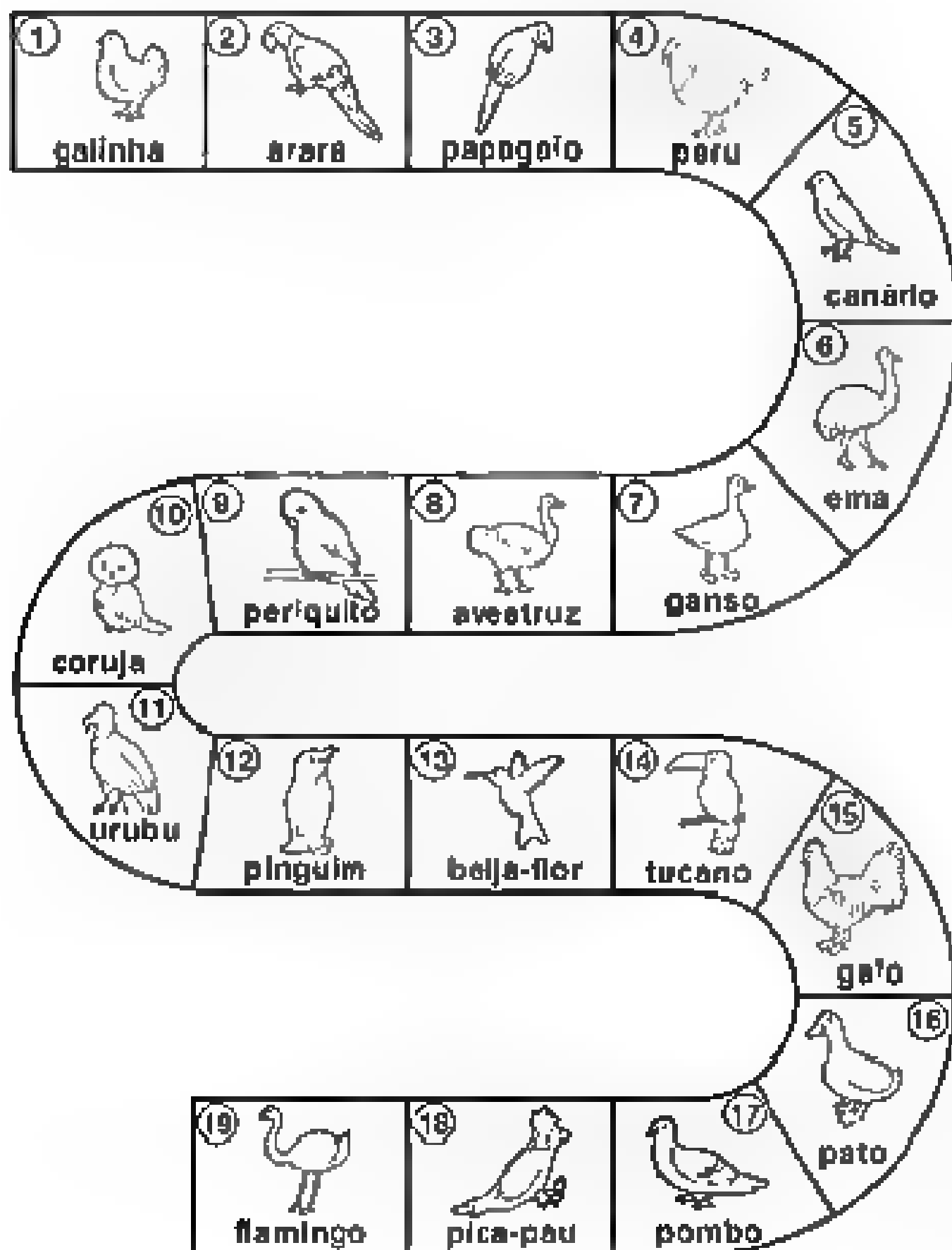
Trilha dos animais

AO EDUCADOR














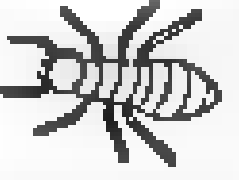
Para os jogos de trilha o aluno e o animal é organizado os alunos em trios.
Os participantes das trios devem avançar na trilha, conforme a quantidade
que o dado apontar na parte da trilha que está no seu lado.
Vence o jogo o participante que primeiro chegar à última casa da trilha.



Trilha das aves



Trilha dos Insetos

<p>①</p>  <p>borboleta</p>	<p>②</p>  <p>abelha</p>	<p>③</p>  <p>mosquito</p>	<p>④</p>  <p>formiga</p>
			<p>⑤</p>  <p>barata</p>
<p>⑥</p>  <p>grilo</p>	<p>⑧</p>  <p>vespa</p>	<p>⑦</p>  <p>elgana</p>	<p>⑨</p>  <p>mosca</p>
<p>⑩</p>  <p>joaninha</p>			
<p>⑪</p>  <p>besouro</p>	<p>⑫</p>  <p>gafanhoto</p>	<p>⑬</p>  <p>pamifongo</p>	<p>⑭</p>  <p>cupim</p>

Bicho esquisito

AO EDUCADOR

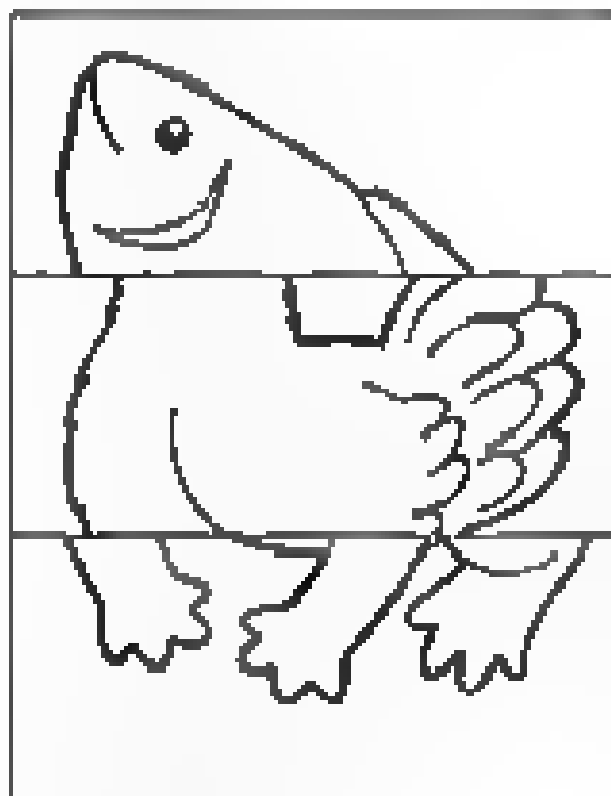
Este é um jogo coletivo no qual pode ser realizado com o máximo de crianças.



Antes de jogar, solicitar aos alunos que preparem as ilustrações. À seguir, devem colar cada ilustração em cartolina ou papel-culê e, depois, recortar.

Regras do jogo

1. Pôr as ilustrações sobre uma mesa.
2. Cada aluno pega três tiras de diferentes animais e monta um animal novo, como no exemplo abaixo. Depois, dá um nome a ele.



peixe

galinha

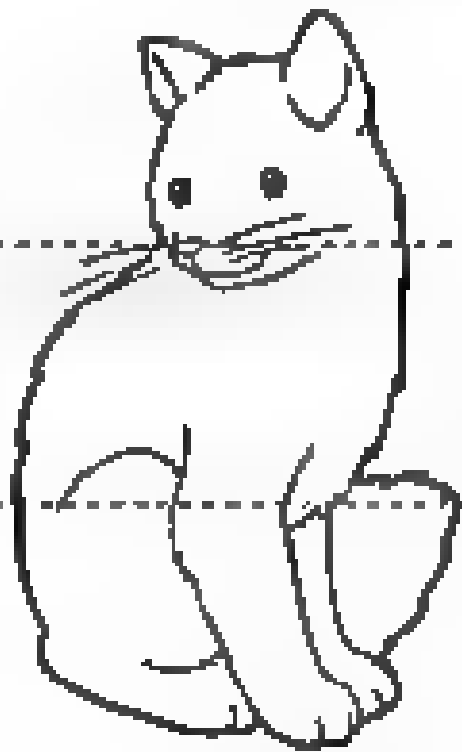
sapo

PEIGASA

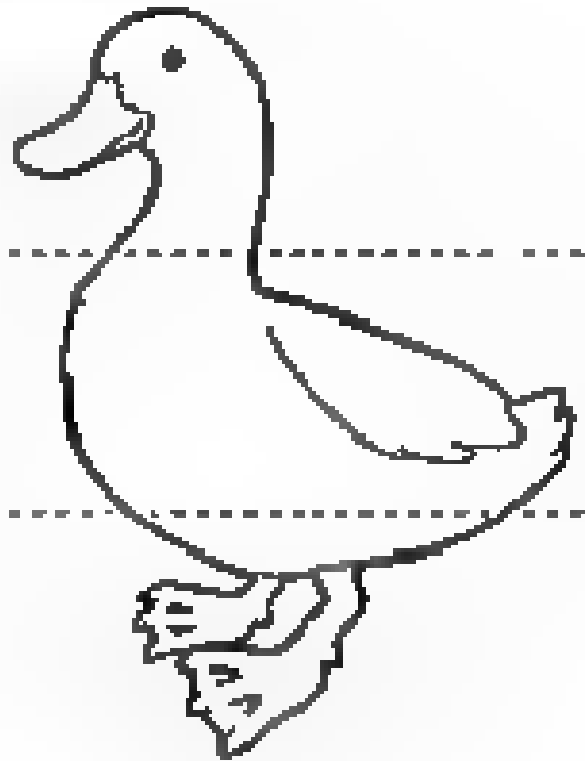
(peixe + galinha + sapo)



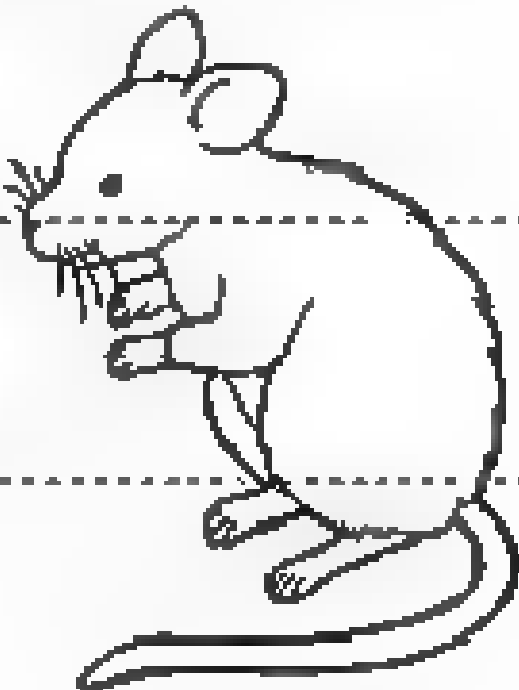
Bicho esquisito



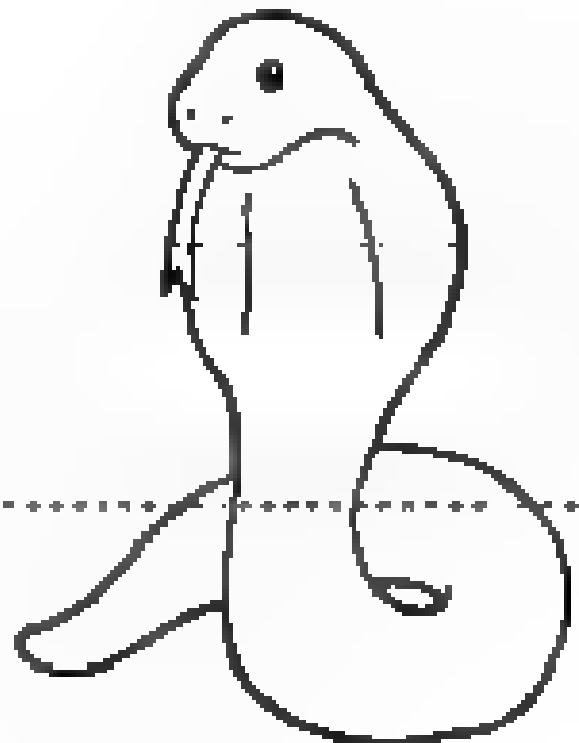
GATO



PATO

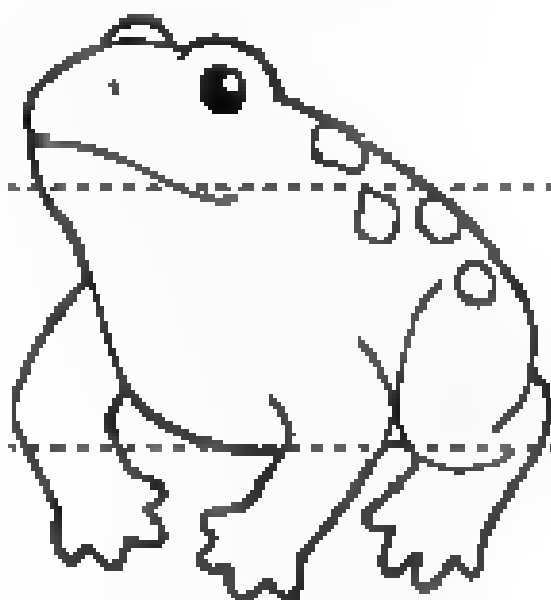


RATO

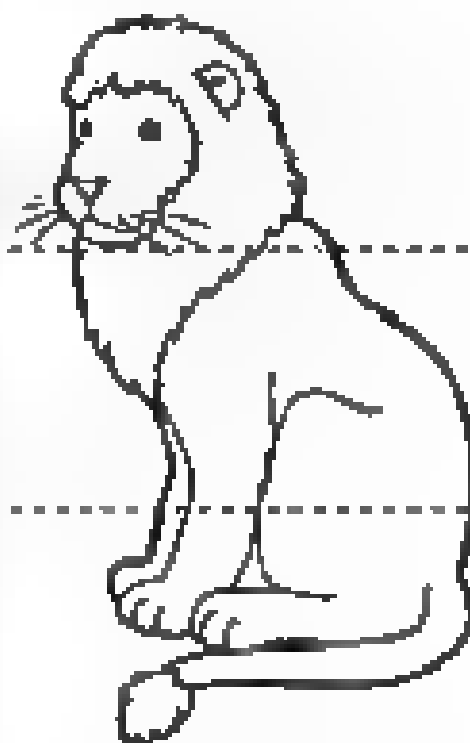


COBRA

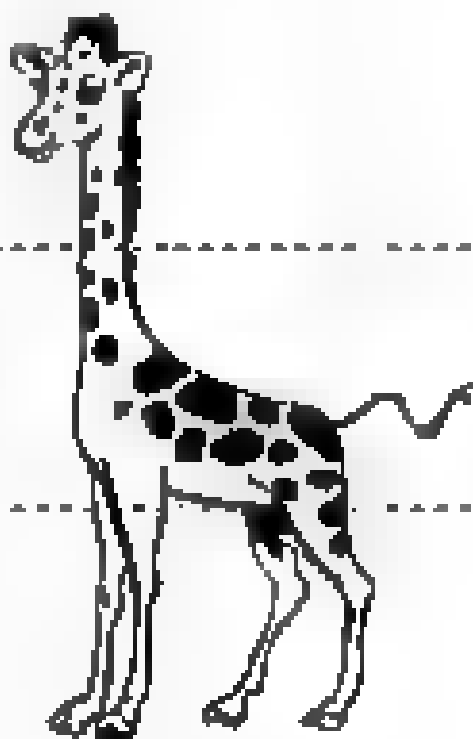
Bicho esquisito



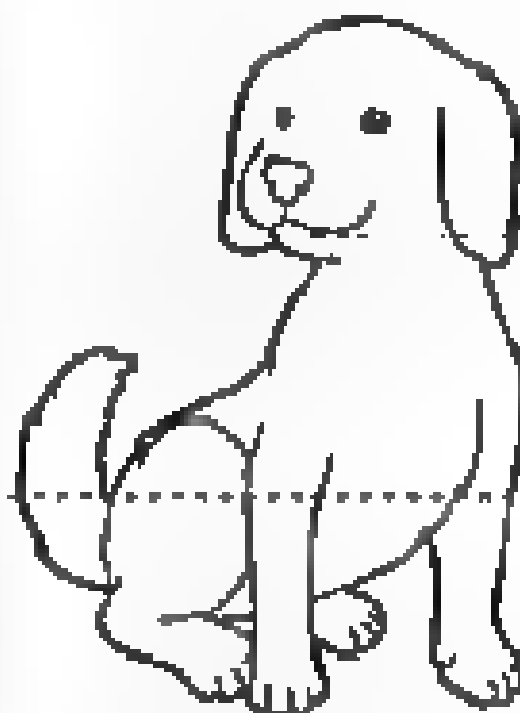
SAPO



LEÃO

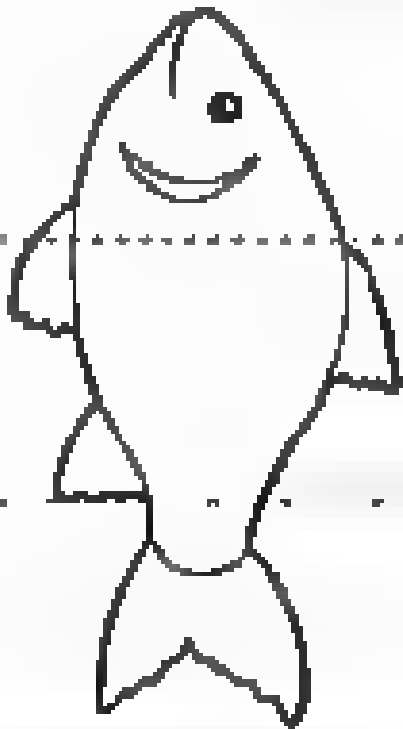


GIRAFA

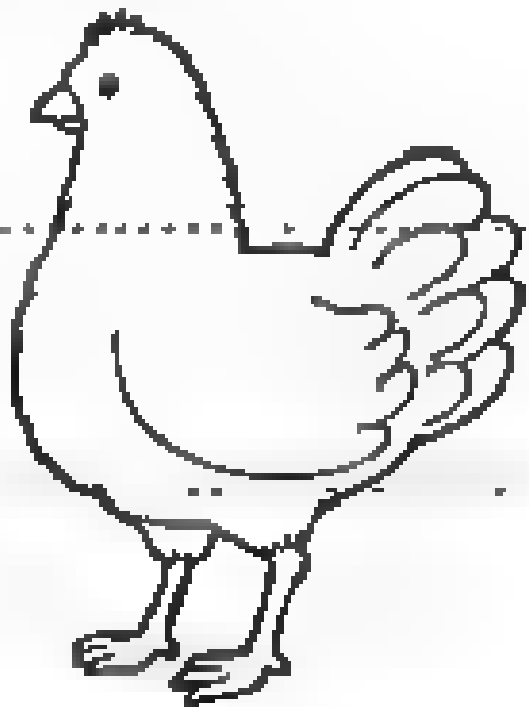


CACHORRO

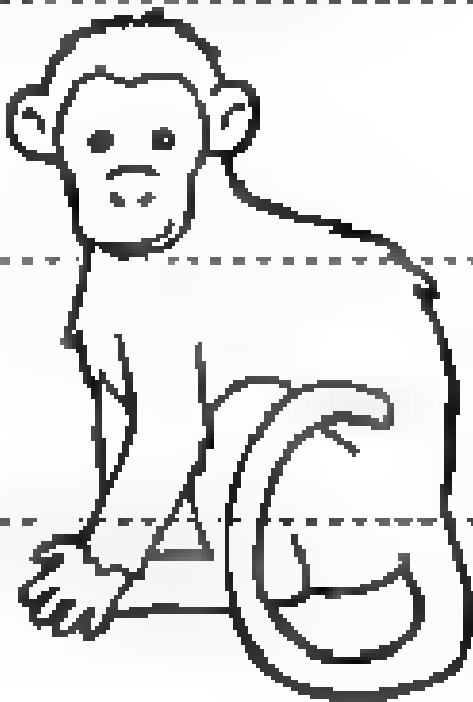
Bicho esquisito



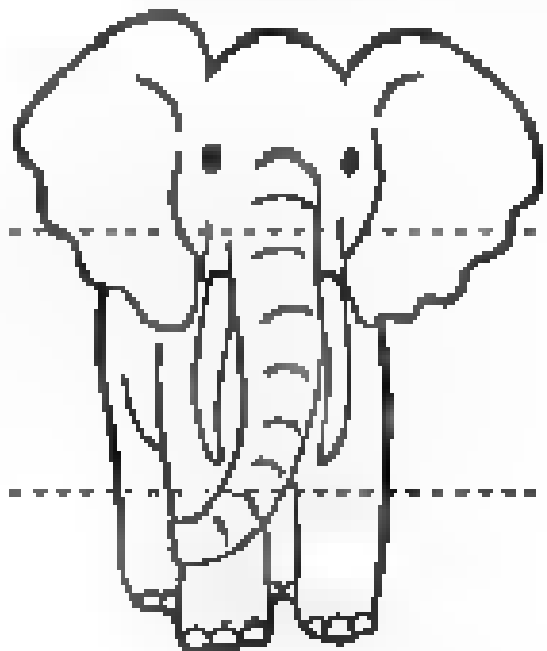
PEIXE



GALINHA

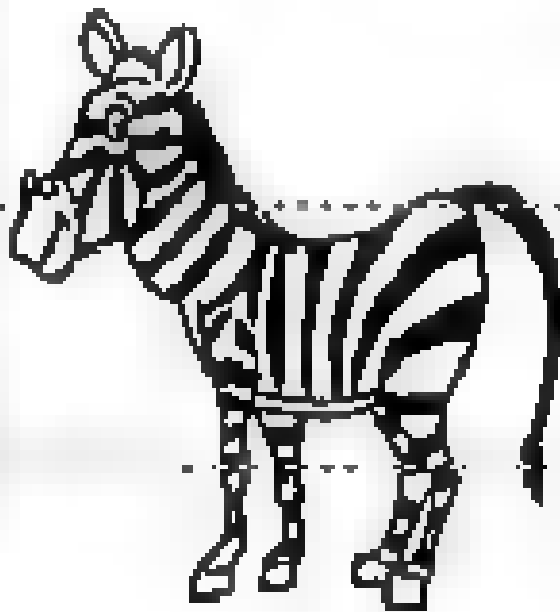


MACACO

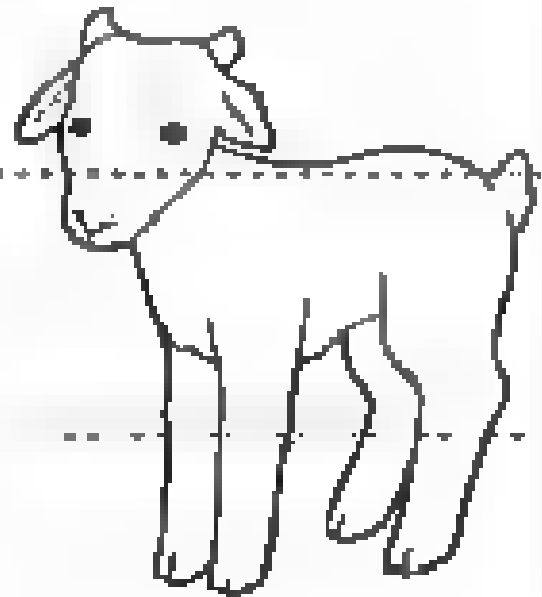


ELEFANTE

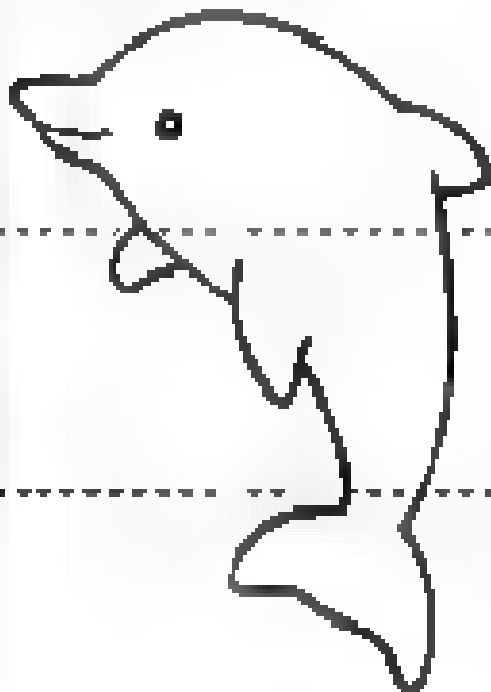
Bicho esquisito



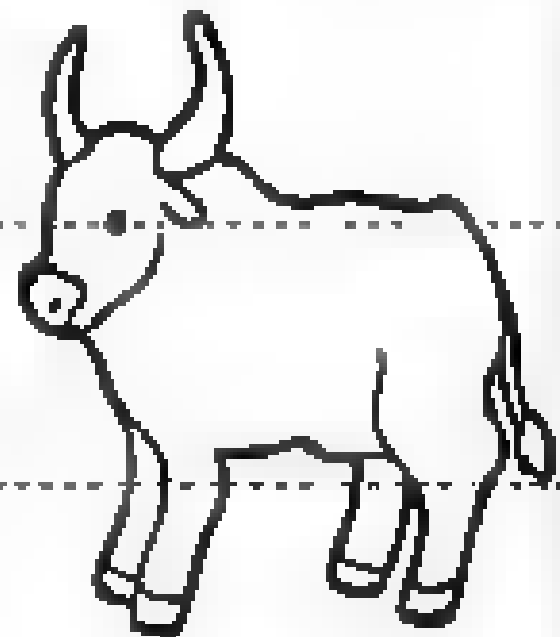
ZEBRA



CABRITO

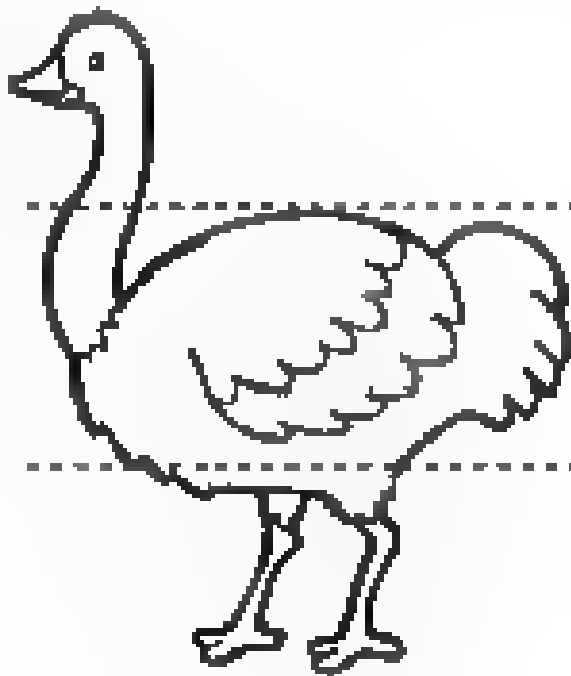


GOLFINHO

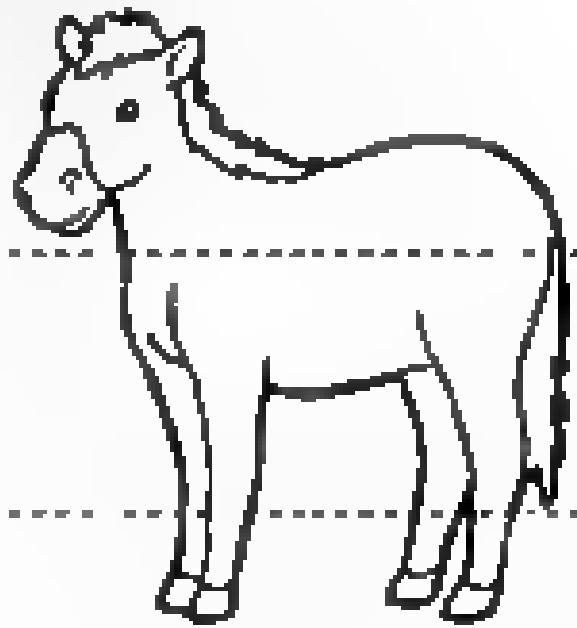


TOURO

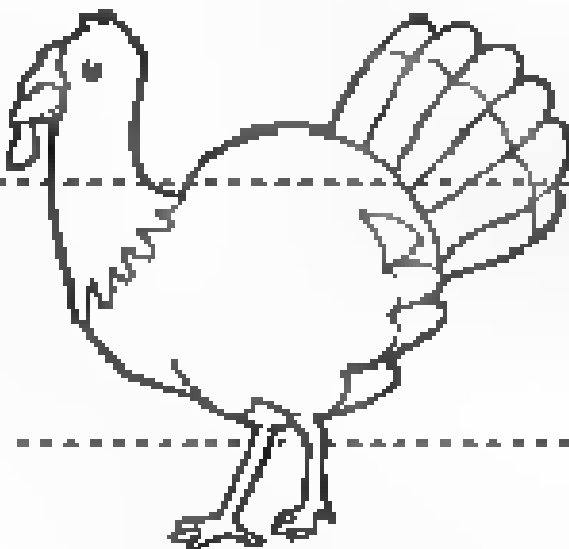
Bicho esquisito



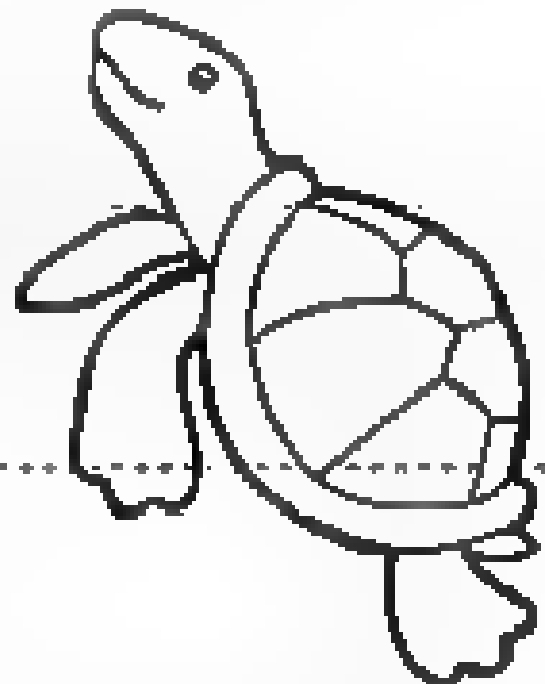
AVESTRUZ



CAVALO

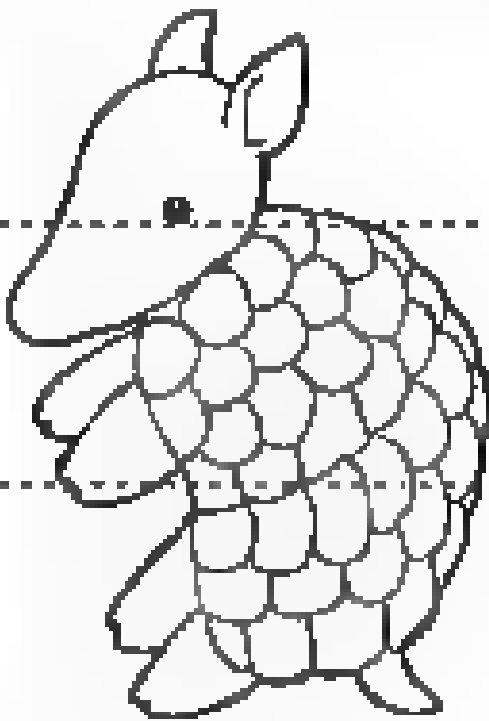


PERU



TARTARUGA

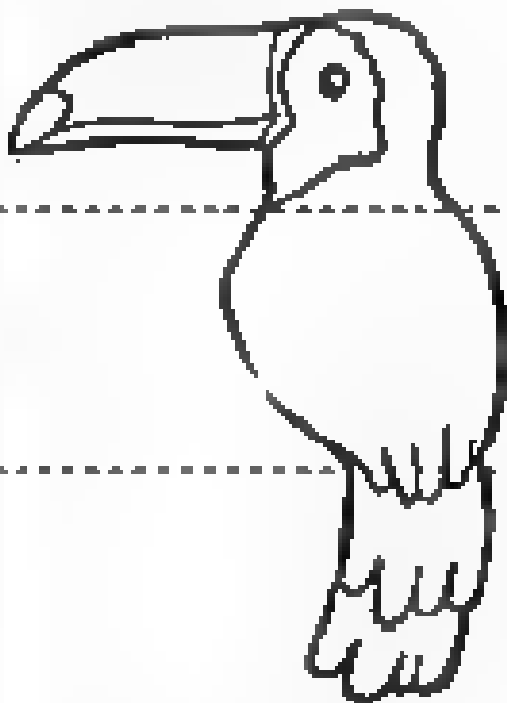
Bicho esquisito



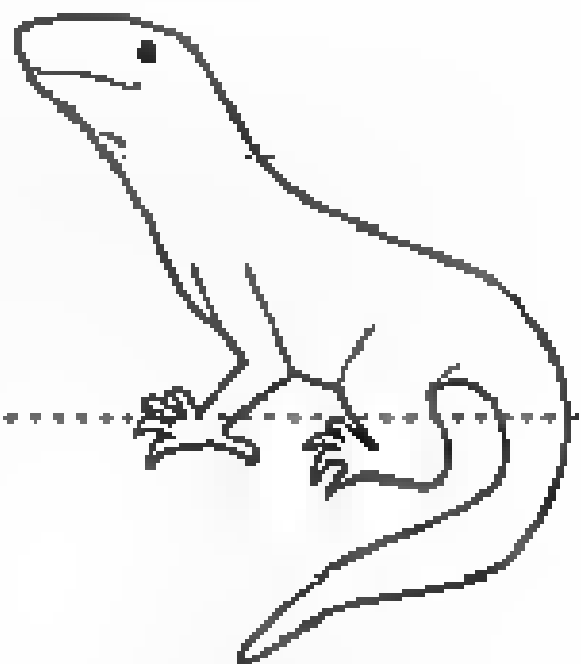
TATU



PEIXE-BOI



TUCANO



LAGARTO

Anda, voa ou nada?

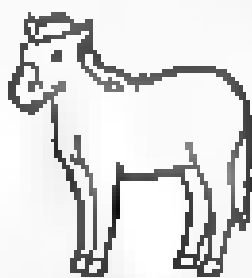
AO EDUCADOR

Regras do jogo

1. O grupo separa-se em trios e os alunos vão tirando cartas a livre-língua.
2. Cada jogador, por sua vez, tira uma carta e diz se o animal voa, nada ou anda. Se acertar (for certo) a carta, se errar devolve-a ao monte.
3. Vence quem conseguir mais cartas.



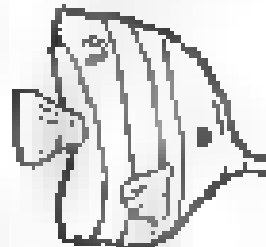
CAVALO



PÁSSARO



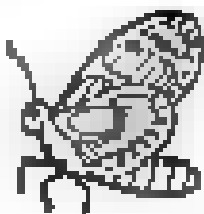
PÊIXE



GATO



BORBOLETA



CORUJA



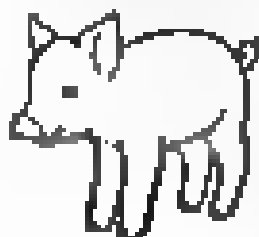
BALEIA



JOANINHA



PORCO



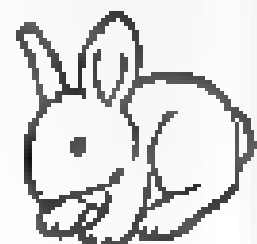
TUBARÃO



CACHORRO



COELHO



Anda, voa ou nada?

GALINHA



PATO



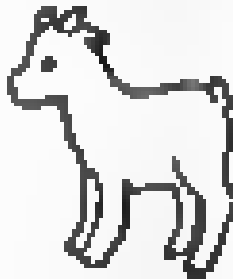
LEAO



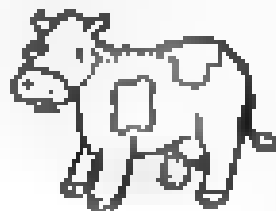
JACARÉ



BODE



VACA



GOLFINHO



SAPO



CARACOL



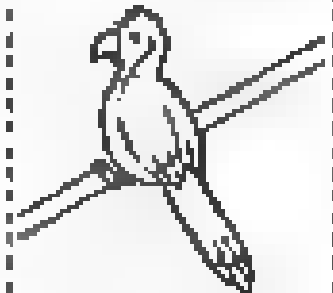
URUBU



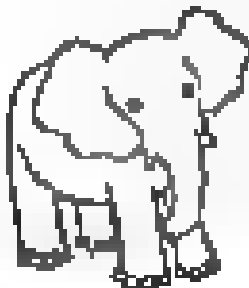
FORMIGA



PAPAGAIO



ELEFANTE



MACACO



MOSQUITO



ABELHA



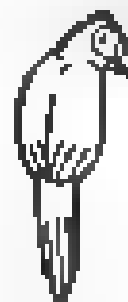
CAVALO-MARINHO



POLVO



ARAÑA

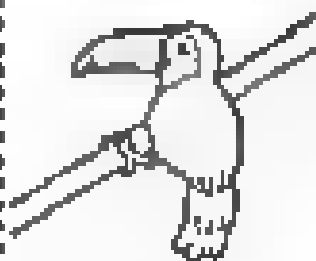


TARTARUGA

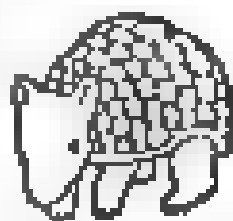


Anda, voa ou nada?

TUCANO



TATU



AVESTRUZ



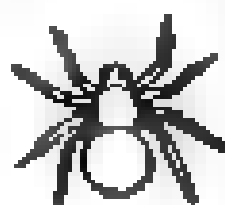
GAVIÃO



BOTO



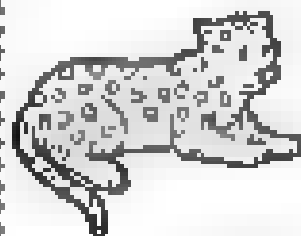
ARANHA



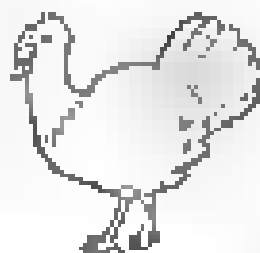
BEIJA-FLOR



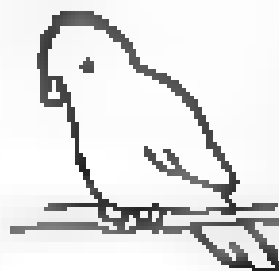
ONÇA



PERU



PERIQUITO



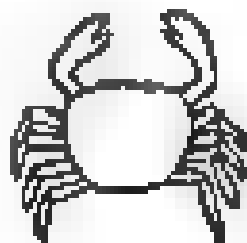
RAPOSA



LOBO



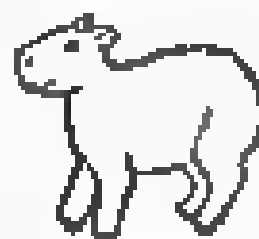
CARANGUEJO



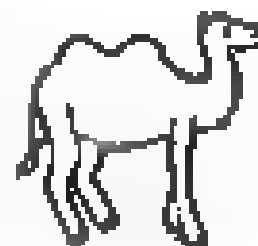
CIGARRA



CAPIVARA



CAMELO



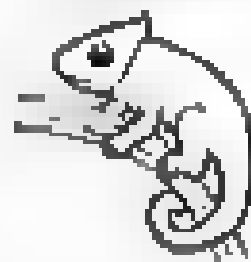
CANÁRIO



SARDINHA



CAMALEÃO



MORCEGO












Bingo dos mamíferos



Vence o jogo quem primeiro marcar toda a cadeia.

Fichas para sortear.



				
PORCO	MORCEGO	CAVANO	CANIVETE	BALEIA
				
CACHORRO	GATO	MACACO	GOLFINHO	BOI
				
LOBO	ONÇA	CAVALO	COELHO	TAMANDUÁ
				
RATO	PINGUIM	URSO	GIRAFIA	ELEFANTE
				
TATU	OURIÇO	RAPOSA	GAMBA	VEADO
				
GORILA	PREGUIÇA	TIGRE	PANDA	MORSA
				
HIPOPÓTAMO	RINOCERONTE	ESQUILO	VACA	ZEBRA

Bingo dos mamíferos



















		
MORCEGO	BALEIA	BODE
		
MACACO	LOBO	RAPOSA
		
PINGUIM	PORCO	OURIÇO



















		
MORCEGO	CANGURU	CAVALO
		
RATO	URSO	TATU
		
ESQUILO	TIGRE	PREGUIÇA

		
ONÇA	LOBO	HIPOPÓTAMO
		
ELEFANTE	RATO	VEADO
		
PORCO	PREGUIÇA	ZEBRA

		
CANGURU	RAPOSA	PINGUIM
		
OURIÇO	BODE	PREGUIÇA
		
COELHO	MORSA	HIPOPÓTAMO



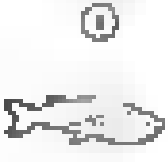






Bingo dos mamíferos

					
CAPIVARA	DALEIA	TAMANHA	CANGURU	LOBO	URSO
					
MACACO	OURICO	ONÇA	RATO	RAPOSA	YATI
					
COELHO	GORILA	RINOCERONTE	GAMBÁ	HIPOPÓTAMO	ESQUILO






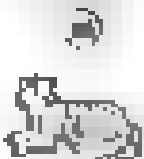


					
CAPIVARA	MACACO	TAMANHA	CANGURU	MACACO	URSO
					
PINGUIM	OURICO	COELHO	ELEFANTE	OURICO	PREGUIÇA
					
MORSA	CANGURU	ZEBRA	GAMBÁ	MORSA	VACA

Bingo dos mamíferos



















		
MORCEGO	CACHORRO	BODE
		
VEADO	GATO	RAPOSA
		
PINGUIM	PANDA	OURIÇO



















		
CAPIVARA	GORILA	BALEIA
		
HIPOPÓTAMO	URSO	TATU
		
ELEFANTE	ESQUILO	PREGUIÇA

		
CAPIVARA	LOBO	TAMANHA
		
PORCO	GATO	VEADO
		
CAYALO	HIPOPÓTAMO	ZEBRA







		
CANGURU	MACACO	LOBO
		
PANDA	VACA	CAPIVARA
		
TIGRE	ONÇA	GAMBÁ


Bingo dos mamíferos

 CANÇÃO	 DALEIA	 TAMANDUÁ	 CANÇÃO	 LOBO	 CACHORRO
 URSO	 OURIÇO	 COELHO	 RATO	 OURIÇO	 PREGUIÇA
 GIRAFÁ	 GORILA	 RINOCERONTE	 GAMBÁ	 HIPOPÓTAMO	 ESQUILO

 CAPIVARA	 TATU	 ZEBRA	 PANGÁ	 MACACO	 CACHORRO
 ONÇA	 CACHORRO	 COELHO	 ELEFANTE	 COELHO	 RATO
 MORSA	 CANÇÃO	 TAMANDUÁ	 GAMBÁ	 TIGRE	 MORCEGO

Bingo dos mamíferos

 MORCEGO	 BALEIA	 BODE
 RATO	 URSO	 VEADO
 PINGUIM	 TIGRE	 OURIÇO

 CAPIVARA	 CANGURU	 BALEIA
 ZEBRA	 VEADO	 TATU
 ELEFANTE	 TIGRE	 PREGUIÇA

 CAPIVARA	 CANGURU	 TARAMOLÁ
 PREGUIÇA	 OURIÇO	 VEADO
 CACHORRO	 HIPOPÓTAMO	 ZEBRA

 CACHORRO	 MACACO	 PINGUIM
 PANDA	 VACA	 CAPIVARA
 TIGRE	 MORSA	 ZEBRA

Bingo dos mamíferos

		
CANÇURU	DALEIA	TAMANDUÁ
		
URSO	OURIÇO	ESQUILO
		
PINGUIM	GORILA	RINOCERONTE

		
CANÇURU	MACACO	COELHO
		
RATO	GORILA	PREGUIÇA
		
GAMBÁ	HIPOPÓTAMO	ESQUILO

		
CAPIVARA	MACACO	HIPOPÓTAMO
		
PINGUIM	ELEFANTE	COELHO
		
GORILA	RATO	RINOCERONTE

		
CANÇURU	MACACO	PINGUIM
		
ELEFANTE	COELHO	PREGUIÇA
		
GAMBÁ	TIGRE	VACA

Bingo dos mamíferos

		
RAPOSA	GATO	ESQUILO
		
BALEIA	CAPIVARA	PINGUIM
		
LOBO	PANDA	PORCO

		
BOQUE	PORCO	PANDA
		
MORCEGO	TATU	CACHORRO
		
GOLFINHO	VEADO	URSO

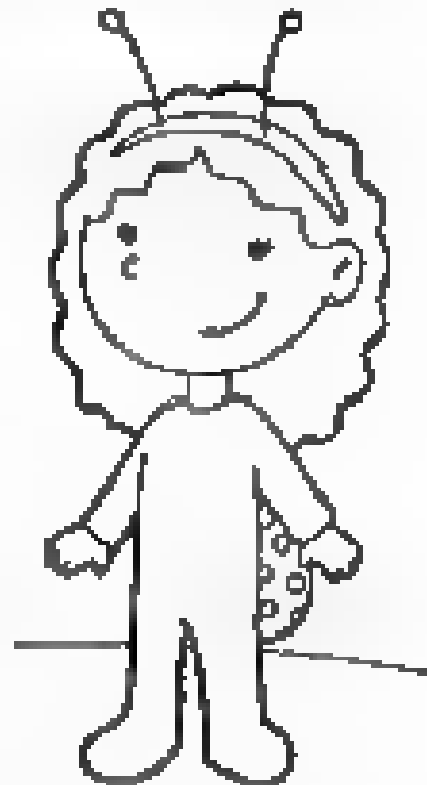
		
PANDA	MACACO	RINOCERONTE
		
TIGRE	ELEFANTE	LOBO
		
CAPIVARA	OURSO	YACA

		
ELEFANTE	PINGUIM	TIGRE
		
CANGURU	GATO	TATU
		
ONÇA	ZEBRA	GIRAFRA

Jogo da memória: animais

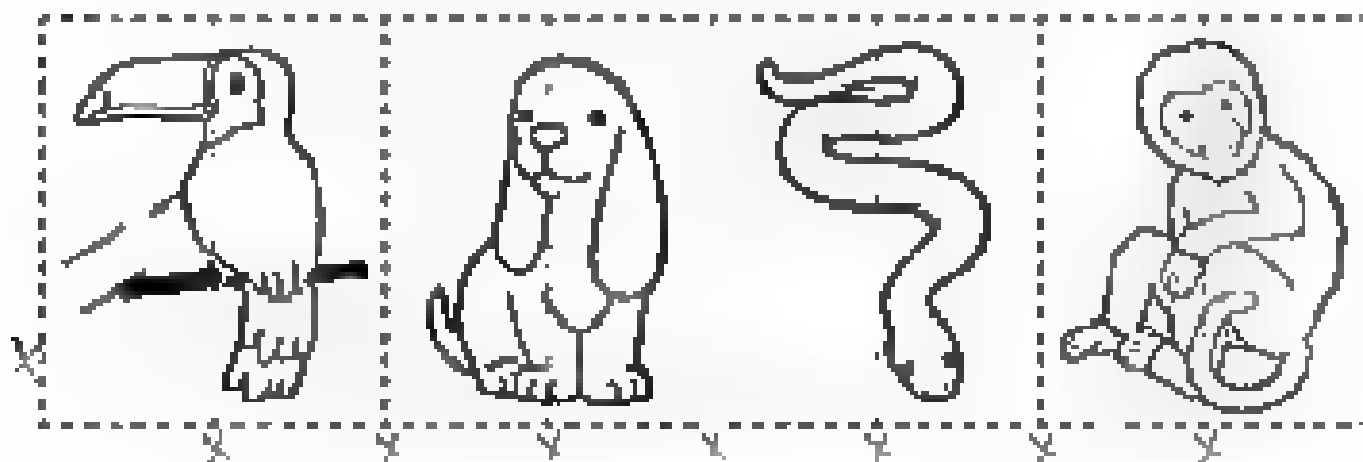
AO EDUCADOR

O objetivo deste jogo é montar duas cartas para formar a figura de um animal.

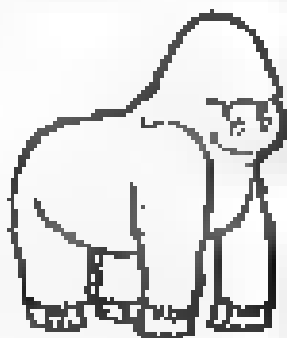
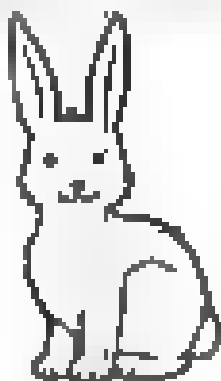
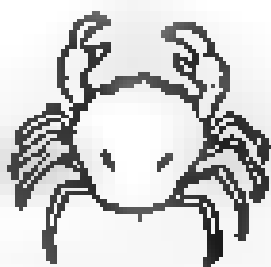
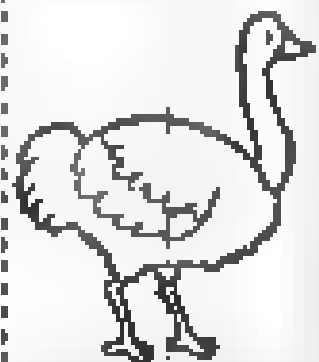
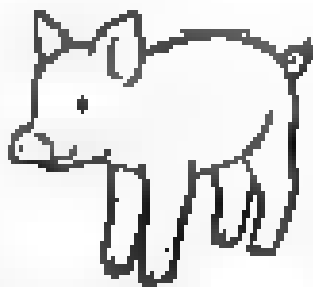
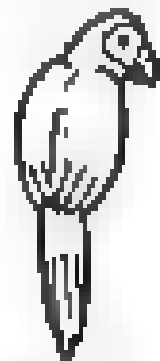
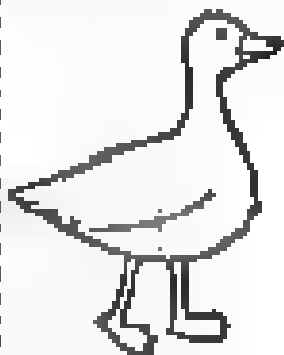
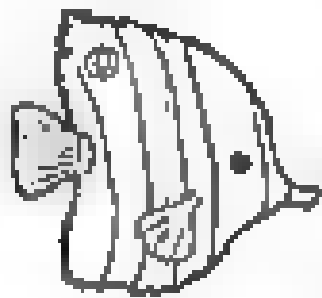


Regras do jogo

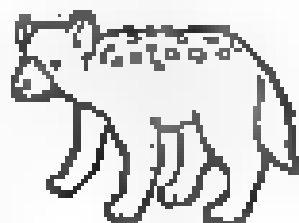
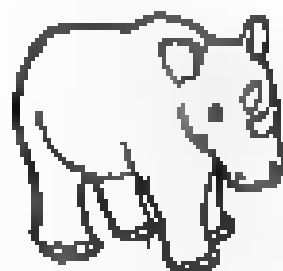
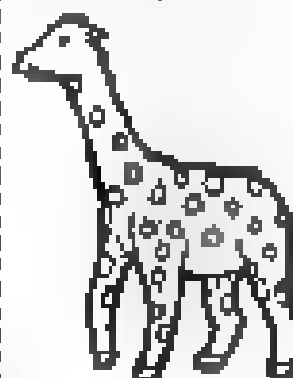
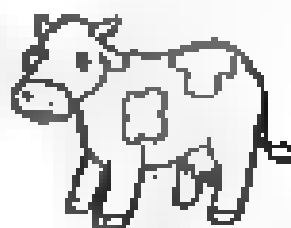
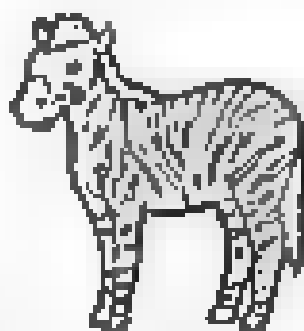
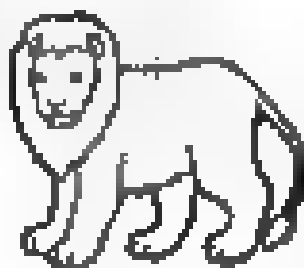
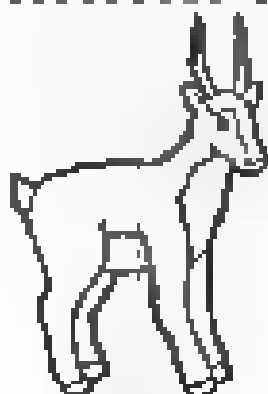
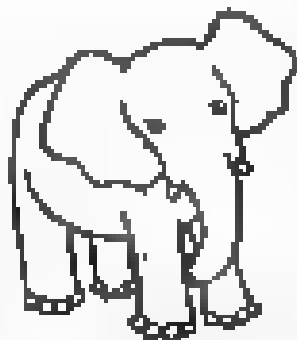
1. Enfileira todas as cartas e leve as viradas, mas a parte oculta para baixo.
2. Cada jogador, na sua vez, vira duas cartas. Se acertar o par, vira mais duas e assim por diante. Se errar, é a vez do próximo jogador.
3. Ganha o jogo quem ficar com maior número de cartas.



Jogo da memória: animais



Jogo da memória: animais



Mímica animal

AO EDUCADOR

Organizar a sala em três grandes grupos.

Um aluno do primeiro grupo retira uma carta do baralho e, durante um minuto, ele faz mímica para que os outros componentes do grupo dele indiquem o nome do animal.

Se houver acerto, o primeiro grupo marca um ponto. Se não houver, o segundo grupo ganha dois pontos.

A seguir, é a vez do segundo grupo. O procedimento é o mesmo.

Cada vez que um componente lida o cartão, não precisa fazer o animal e o grupo a que ele pertence marca três pontos.



CORINGA



3 pontos

CORINGA

CORINGA



3 pontos

CORINGA

CORINGA



3 pontos

CORINGA

CORINGA



3 pontos

CORINGA



3 pontos



3 pontos



3 pontos



3 pontos

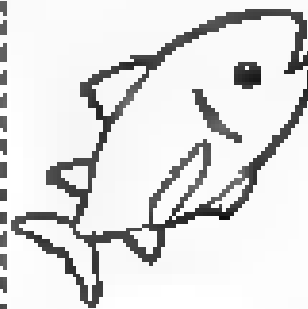
Mímica animal



JACARÉ



MOSCA



PEIXE



MACACO



MORCEGO



CARACOL



BORBOLETA



COBRA



GATO



POLVO



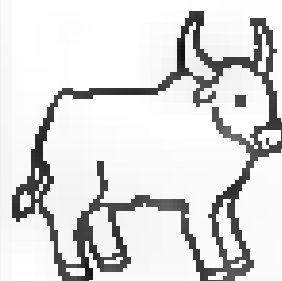
ABELHA



PATO



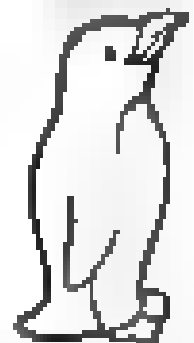
ARANHA



TOURO



LEÃO

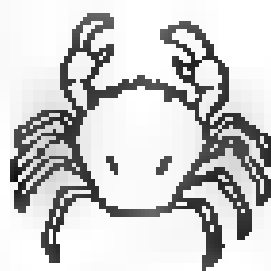


PINGUIM

Mímica animal



SAPO



CARANGUEJO



CACHORRO



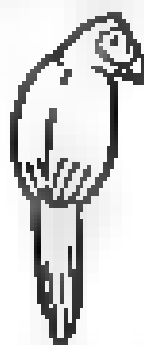
GALINHA



FORMIGA



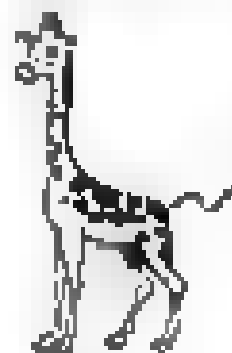
PORCO



ARARA



GRILLO



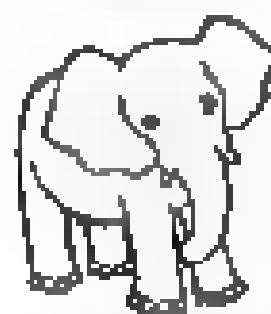
GIRAFÁ



OVELHA



COELHO



ELEFANTE



GOLFINHO



GORILA

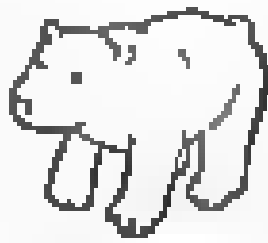


HIENA

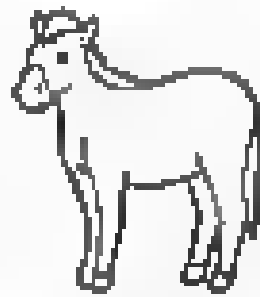


BEIJA-FLOR

Mímica animal



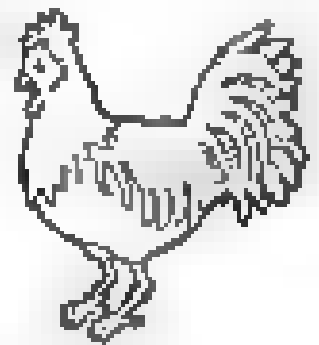
URSO



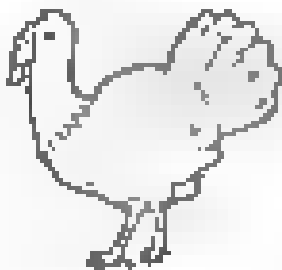
CAVALO



CIGARRA



GALO



PERU



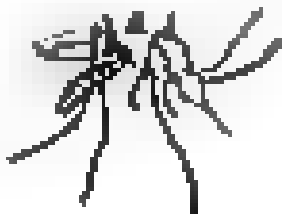
PAPAGAIO



BEM-TE-VI



VACA



PERNILONGO



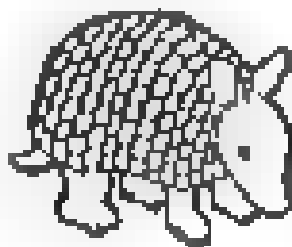
CANGURU



ESCORPIÃO



PREGUIÇA



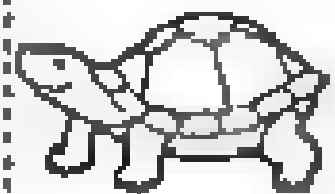
TATU



CASCADEVEL

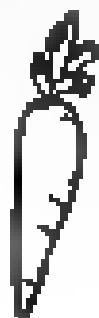


LAGARTO



TARTARUGA

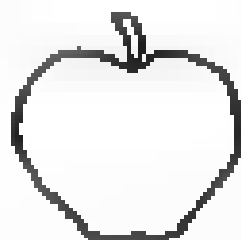
Jogo da memória: alimentos saudáveis



CENOURA



CENOURA



MAÇÃ



MAÇÃ



LARANJA



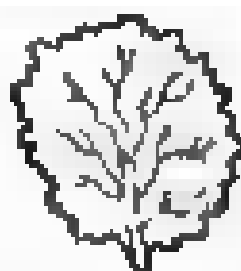
LARANJA



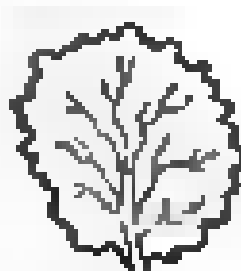
BATATA



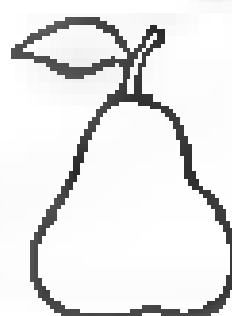
BATATA



COUVE



COUVE



PERA



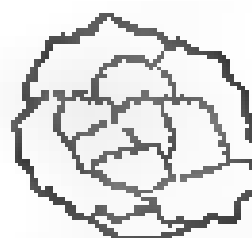
PERA



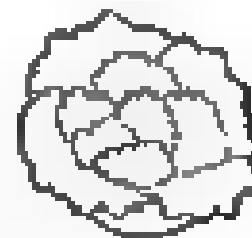
MORANGO



MORANGO

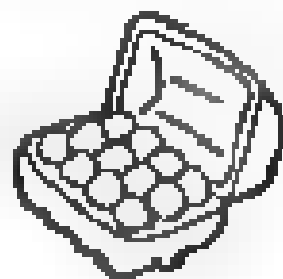


COUVE-FLOR

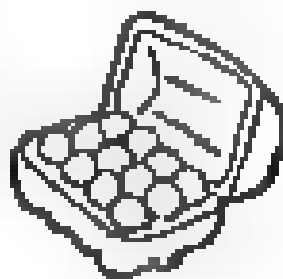


COUVE-FLOR

Jogo da memória: alimentos saudáveis



OVOS



OVOS



LEITE



LEITE



CARNE MAGRA



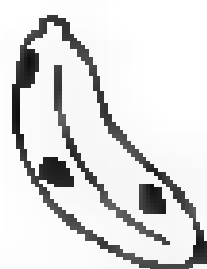
CARNE MAGRA



FEIJÃO



FEIJÃO



BANANA



BANANA



BRÓCOLIS



BRÓCOLIS



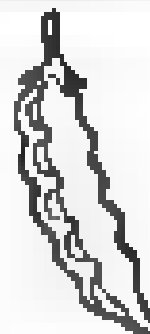
ARROZ



ARROZ



VAGEM



VAGEM

Jogo da memória: alimentos saudáveis



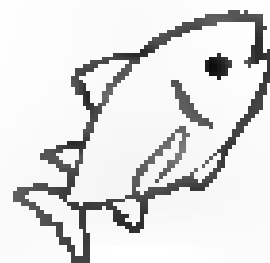
REPOLHO



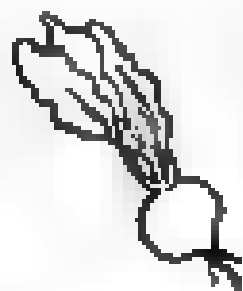
REPOLHO



PEIXE



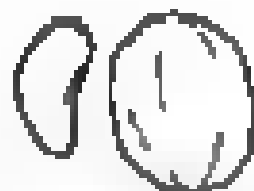
PEIXE



BETERRABA



BETERRABA



CASTANHA
E NOZ



CASTANHA
E NOZ



IOGURTE



IOGURTE



PÃO INTEGRAL



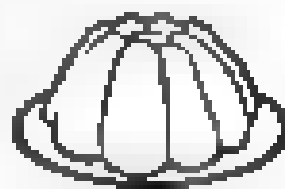
PÃO INTEGRAL



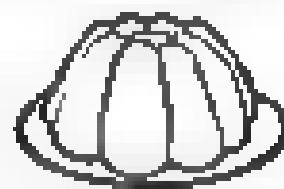
MEL



MEL



GELATINA



GELATINA

Plantas na alimentação

AO EDUCADOR

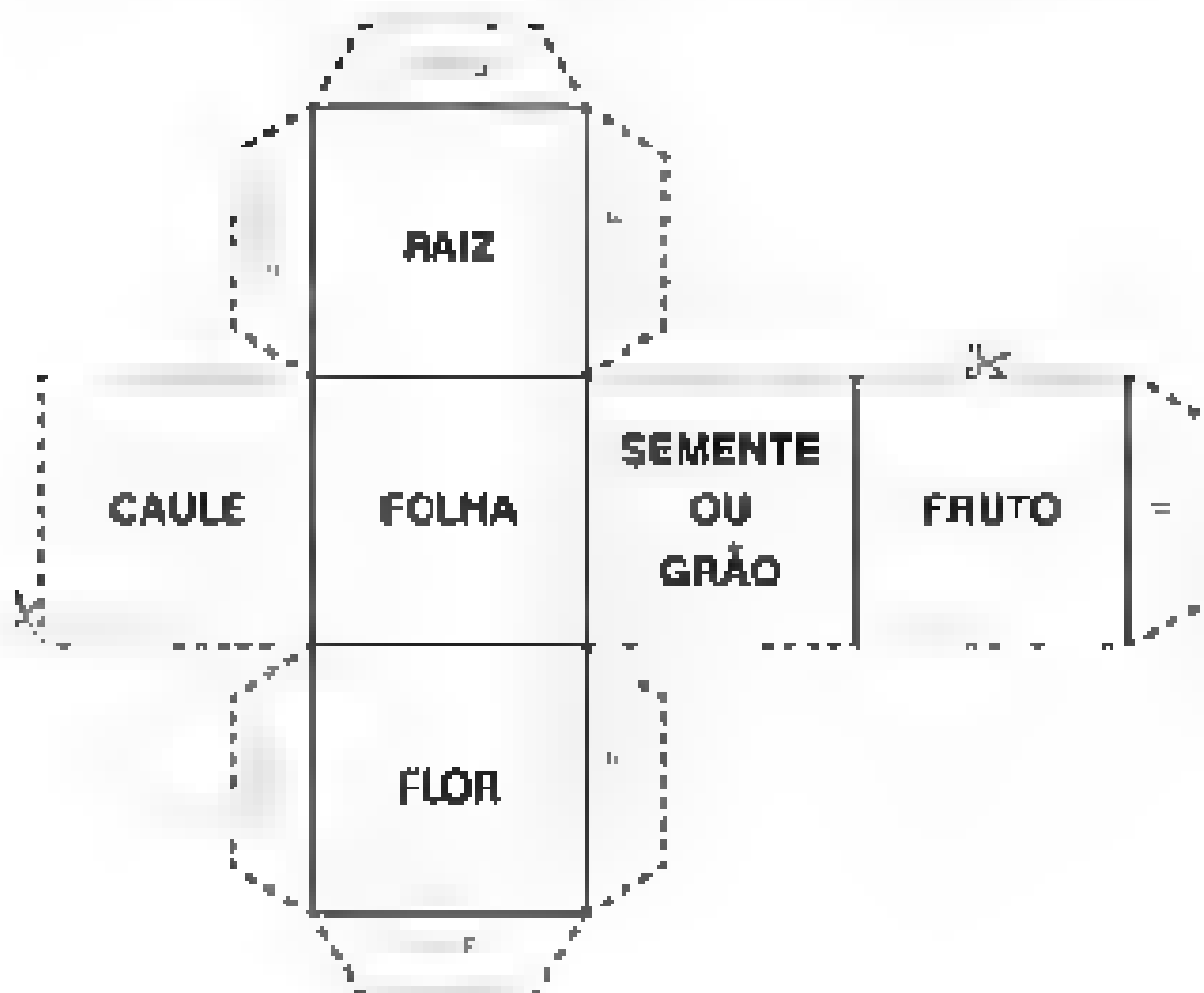
Organizar os alunos em grupos contendo cinco componentes.

O objetivo é que eles apresentem partes das vegetais que são usadas na alimentação humana.



Regras do jogo

1. O primeiro participante do grupo pega o dado para ver qual parte da planta é sorteadá.
2. O participante deve dizer uma planta cuja parte sorteadá seja utilizada na alimentação. Exemplos: folha (couve), raiz (cenoura).
3. Se o grupo marcar uma palavra e acertar uma ficha.
4. Ganha o jogo aquele que obtiver a maior quantidade de fichas.



Plantas na alimentação

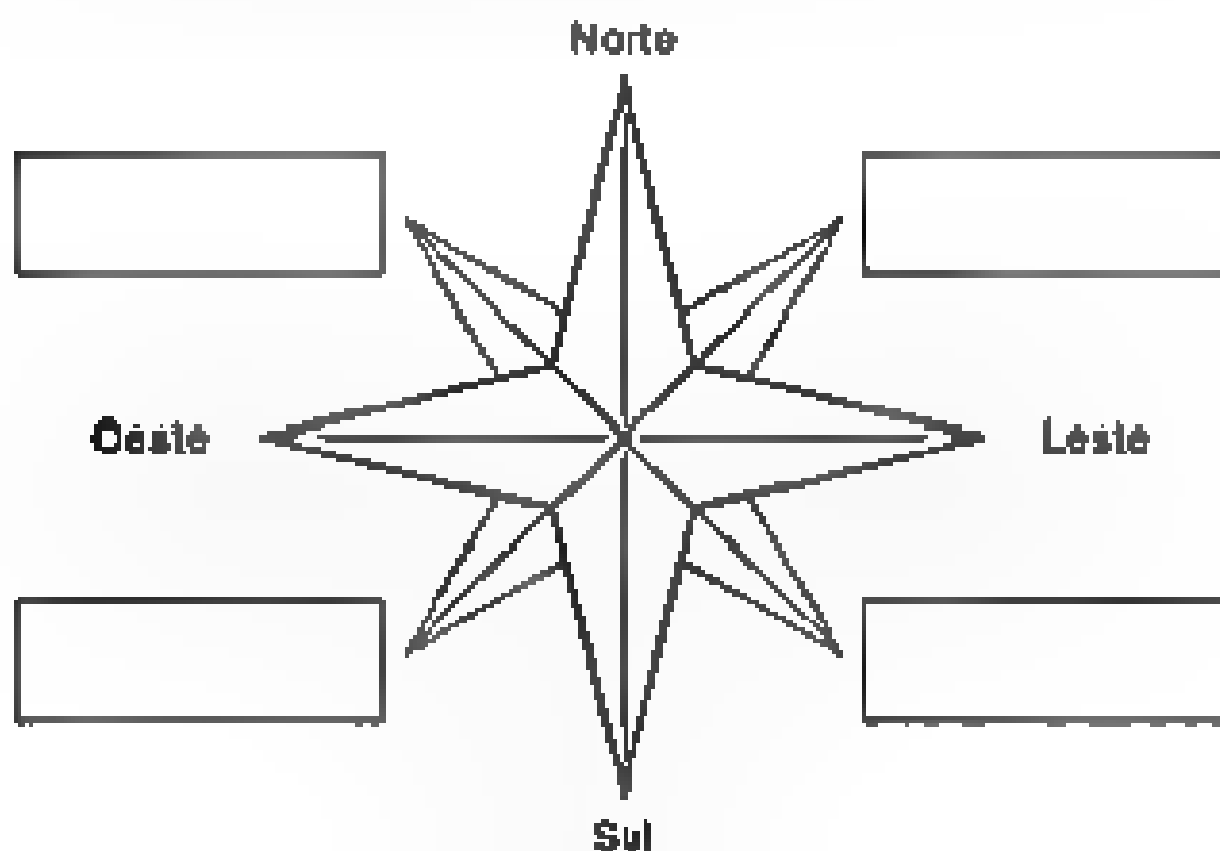
[illegible]

Ampliando a rosa dos ventos

Este símbolo, muito usado em mapas, chama-se rosa dos ventos.

Cada ponta da rosa dos ventos indica uma direção, ou seja, os pontos cardeais e os colaterais.

Junta-se com um colega, lê as pistas e indique os outros pontos da rosa dos ventos, colando os quadrinhos no local certo.



Pistas

- 1 NORDESTE localizado entre o Norte e o Leste
- 2 NOROESTE localizado entre o Norte e o Oeste
- 3 SUDESTE localizado entre o Leste e o Sul
- 4 SUDOESTE localizado entre o Sul e o Oeste

[NORDESTE] [NOROESTE] [SUDESTE] [SUDOESTE]

Bingo das profissões

AO EDUCADOR

Organizar os alunos em duplas.

Distribuir uma cartela para cada dupla.

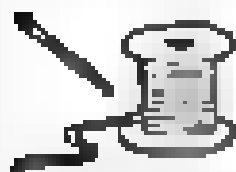
Sortear as fichas com os nomes das profissões.

A dupla que tiver a nome da profissão na cartela marca-a com uma bolinha ou um pedaço de massa.

Vence a dupla que marcar primeiro toda a cartela.



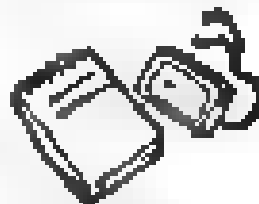
**COSTUREIRA /
ALFAITE**



PADEIRO(A)



JORNALISTA



MECÂNICO(A)



MÉDICO(A)



PROFESSOR(A)



CONFEITEIRO(A)



FAXINEIRO(A)



PEDEREIRO(A)



COZINHEIRO(A)



PINTOR(A)



ATOR / ATRIZ



Bingo das profissões

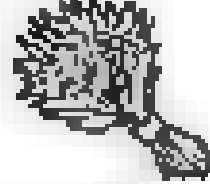
PROFESSOR(A)



POLICIAL



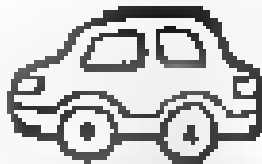
FLORISTA



COZINHEIRO(A)



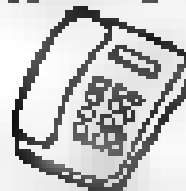
MOTORISTA



JOGADOR(A) DE FÚTEBOL



OPERADOR(A) DE TELEMARKETING



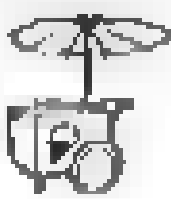
PESCADOR(A)



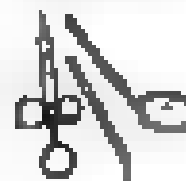
ILUSTRADOR(A)



SORTITEIRO(A)



DENTISTA



CONFEITEIRO(A)



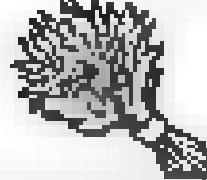
PROFESSOR(A)



MECÂNICO(A)



FLORISTA



MANICURE



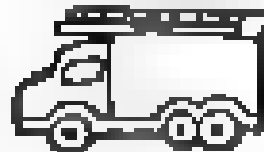
ATOR / ATRIZ



DIGITADOR(A)



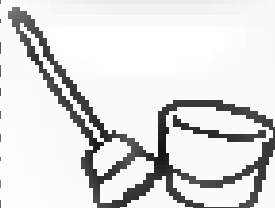
BOMBEIRO(A)



AÇOUQUEIRO(A)



FAXINEIRO(A)



SORTITEIRO(A)



VETERINÁRIO(A)



FOTÓGRAFO(A)



Bingo das profissões

MANICURE 	PILOTO 	JORNALISTA 	BOMBEIRO(A) 
COSTUREIRA, ALFAITE 	PROFESSOR(A) 	OPERADOR(A) DE TELEMARKETING 	JOGADOR(A) DE FUTEBOL 
MÚSICO 	POLICIAL 	ATOR, ATRIZ 	BORRACHEIRO(A) 

PILOTO 	PADEIRO(A) 	BORRACHEIRO(A) 	VETERINÁRIO(A) 
MÉDICO(A) 	PEDREIRO(A) 	CONFEITEIRO(A) 	MÁGICO(A) 
CABELEIREIRO(A) 	ATOR, ATRIZ 	DENTISTA 	FAXINEIRO(A) 

Bingo das profissões

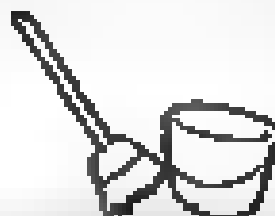
PROFESSOR(A)



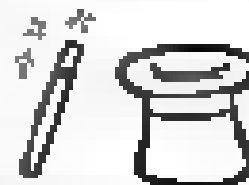
VETERINÁRIO(A)



FAXINEIRO(A)



MÁGICO(A)



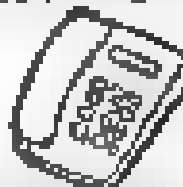
CABELEIREIRO(A)



FOTÓGRAFO(A)



OPERADOR(A) DE
TELEMARKETING



PESCADOR(A)



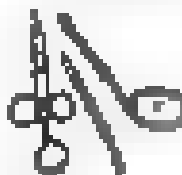
ILUSTRADOR(A)



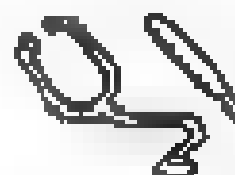
POLICIAL



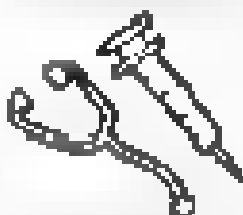
DENTISTA



MÉDICO(A)



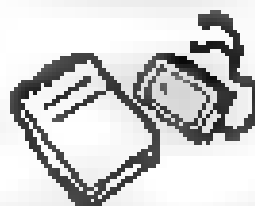
ENFERMEIRO(A)



PEDREIRO(A)



JORNALISTA



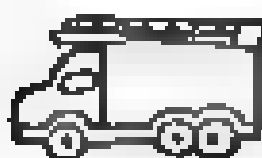
PILOTO



MÉDICO(A)



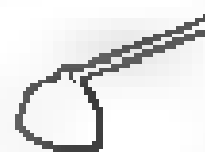
BOMBEIRO(A)



CONFITEIRO(A)



AGRICULTOR(A)



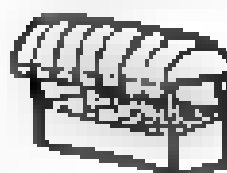
ATOR / ATRIZ



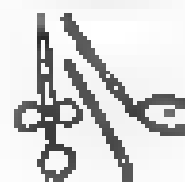
CABELEIREIRO(A)



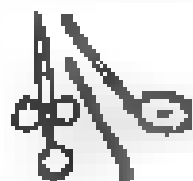
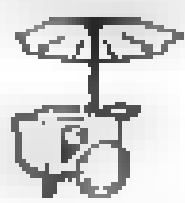
FEIRANTE



DENTISTA



Bingo das profissões

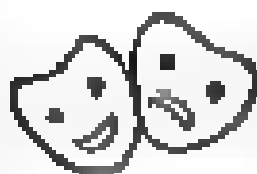
MÉDICO(A) 	FEIRANTE 	FAXEIRO(A) 	MÁGICO(A) 
CONFEITEIRO(A) 	FOTÓGRAFO(A) 	AGRICULTOR(A) 	ATOR / ATRIZ 
BORRACHEIRO(A) 	DIGITADOR(A) 	DENTISTA 	PEDREIRO(A) 
PROFESSOR(A) 	PADEIRO(A) 	JORNALISTA 	CABELEIREIRO(A) 
ENFERMEIRO(A) 	BOMBEIRO(A) 	AÇOUQUEIRO(A) 	FLORISTA 
ILUSTRADOR(A) 	SORVETEIRO(A) 	DIGITADOR(A) 	VETERINÁRIO(A) 

Bingo das profissões

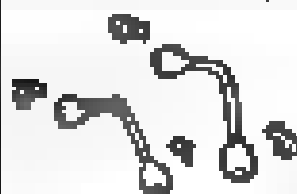
ENFERMEIRO(A)



ATOR / ATRIZ



BORRACHEIRO(A)



CABELEIREIRO(A)



ILUSTRADOR(A)



VETERINÁRIO(A)



DIGITADOR(A)



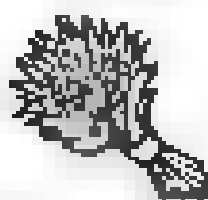
MECÂNICO(A)



ILUSTRADOR(A)



FLORISTA



FAXINEIRO(A)



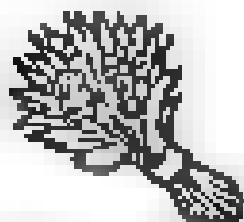
AGRICULTOR(A)



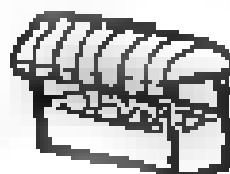
MANICURE



FLORISTA



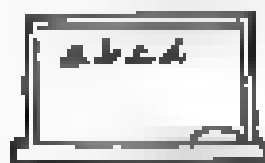
FEIRANTE



MÁGICO(A)



PROFESSOR(A)



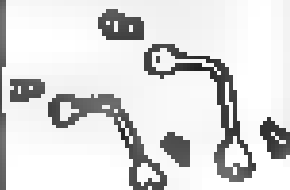
FOTÓGRAFO(A)



VETERINÁRIO(A)



BORRACHEIRO(A)



ENFERMEIRO(A)



AÇOUQUEIRO(A)



MÉDICO(A)



CABELEIREIRO(A)



Bingo das profissões

<p>AÇOUGUEIRO(A)</p> 	<p>AGRICULTOR(A)</p> 	<p>FEIRANTE</p> 	<p>MANICURE</p> 
<p>ENFERMEIRO(A)</p> 	<p>CABELEIREIRO(A)</p> 	<p>OPERADOR(A) DE TELEMARKETING</p> 	<p>SORVETEIRO(A)</p> 
<p>ATOR ATRIZ</p> 	<p>JOGADOR(A) DE FUTEBOL</p> 	<p>MECÂNICO(A)</p> 	<p>PILOTO</p> 
<p>ATOR ATRIZ</p> 	<p>AÇOUGUEIRO(A)</p> 	<p>BORRACHEIRO(A)</p> 	<p>AGRICULTOR(A)</p> 
<p>MÉDICO(A)</p> 	<p>DIGITADOR(A)</p> 	<p>JORNALISTA</p> 	<p>FOTÓGRAFO(A)</p> 
<p>CONFEITEIRO(A)</p> 	<p>FEIRANTE</p> 	<p>ENFERMEIRO(A)</p> 	<p>PILOTO</p> 

Bingo das Profissões

Fichas para sortear

<p>ACOUEIRO(A)</p> 	<p>COSTUREIRA ALFANTE</p> 	<p>FLORISTA</p> 	<p>MECANICO(A)</p> 	<p>PILOTO</p> 
<p>AGRICULTOR(A)</p> 	<p>COZINHEIRO(A)</p> 	<p>FOTOGRAFO(A)</p> 	<p>MEDICO(A)</p> 	<p>PAINTOR(A)</p> 
<p>ATOR ATREZ</p> 	<p>DIATISTA</p> 	<p>ILUSTRADOR(A)</p> 	<p>MOTORISTA</p> 	<p>POLICIAL</p> 
<p>BOMBEIRO(A)</p> 	<p>DIGITADOR(A)</p> 	<p>JOGADOR(A) DE FUTEBOL</p> 	<p>MUSICO</p> 	<p>PROFESSOR(A)</p> 
<p>BONFACHEIRO(A)</p> 	<p>ENFURNADOR(A)</p> 	<p>JORNALISTA</p> 	<p>PADEIRO(A)</p> 	<p>BOMBEIRO(A)</p> 
<p>CABELEIREIRO(A)</p> 	<p>PAZINHEIRO(A)</p> 	<p>MAGICO(A)</p> 	<p>PEDREIRO(A)</p> 	<p>OPERADOR(A) DE TELEMARKETING</p> 
<p>CONFITEIRO(A)</p> 	<p>FEIRANTE</p> 	<p>MANICURE</p> 	<p>PESCADOR(A)</p> 	<p>VETERINARIO(A)</p> 

Jogo da educação para o trânsito

AO EDUCADOR

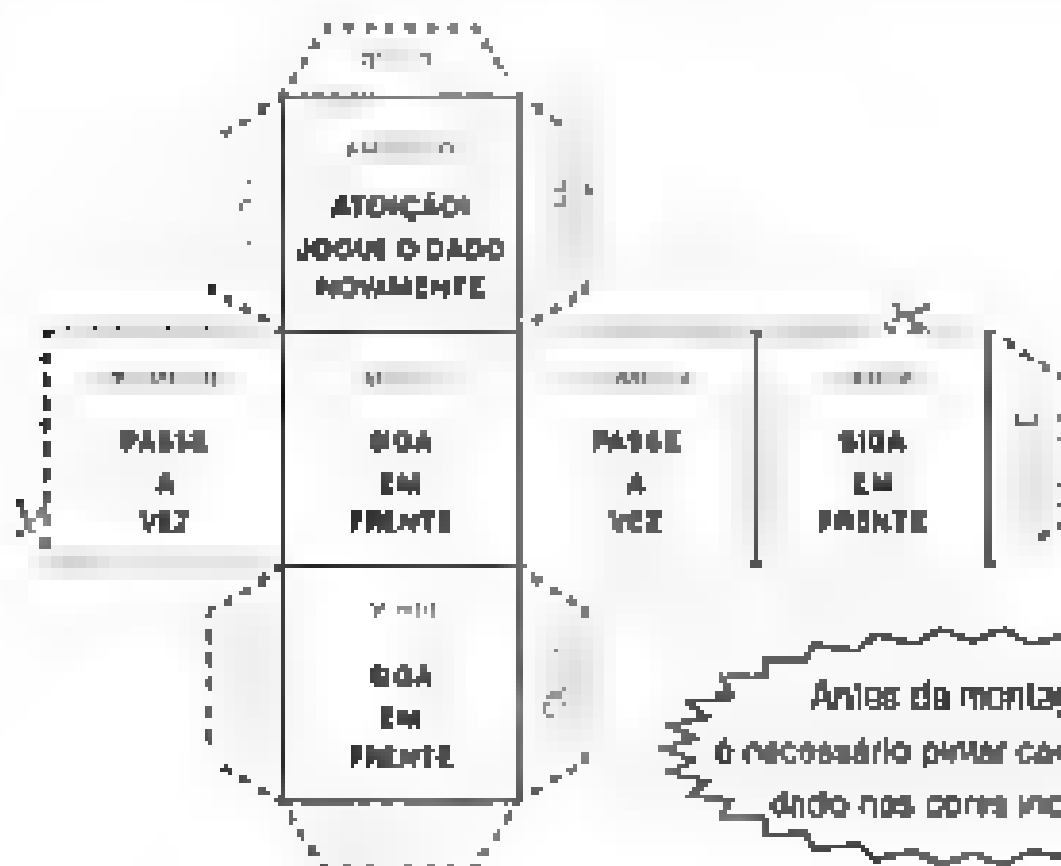
Em decorrência da falta de espaço, o significado de cada placa foi simplificado.

As placas para o jogo foram produzidas seguindo-se apenas algumas placas de regulamentação existentes.

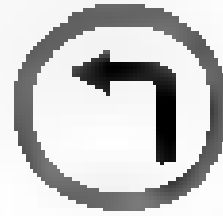
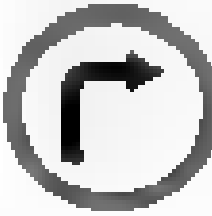
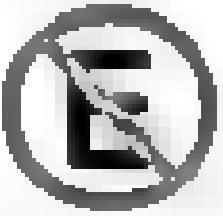
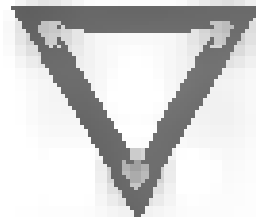
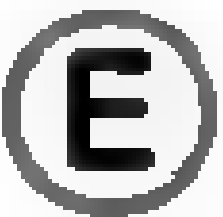
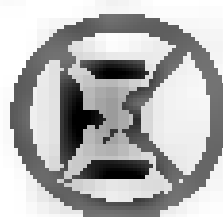
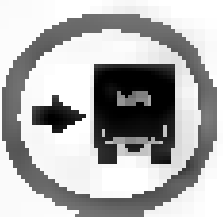
Organizar os alunos em trios para a realização desta brincadeira.

Regras do jogo

1. Formar um monte com as cartas explicativas e outro com as cartas com placas.
2. O primeiro participante pega o dado e, se o dado cair na cor verde, ele vira três cartas: uma do monte das placas e duas do monte das cartas explicativas.
3. Se formar par, só a explicação para os alunos e fica com as cartas. Se não formar, coloca as cartas na parte de trás de cada monte. O próximo jogador faz o mesmo.
4. O vencedor será aquele que formar mais pares de cartas.



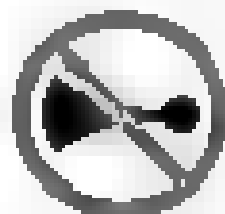
Jogo da educação para o trânsito



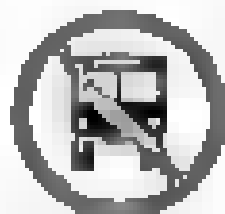
Jogo da educação para o trânsito



Jogo da educação para o trânsito



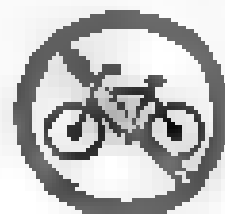
PROIBIDO BUZINAR



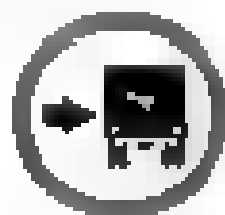
PROIBIDO TRÂNSITO
DE ÔNIBUS



VELOCIDADE
MÁXIMA PERMITIDA



PROIBIDO TRÂNSITO
DE BICICLETAS



CAMINHÕES, ÔNIBUS
E VEÍCULOS GRANDES
MANTER-SE À DIREITA



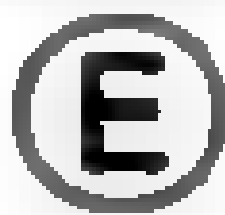
DIREÇÃO DE
CIRCULAÇÃO



PROIBIDO TRÂNSITO
DE TRATORES



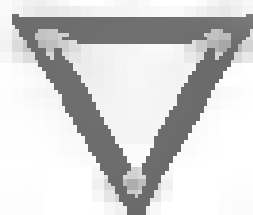
PROIBIDO PARAR
E ESTACIONAR



PERMITIDO ESTACIONAR



PROIBIDO ULTRAPASSAR



DÊ A PREFERÊNCIA



SENTIDO PROIBIDO



PROIBIDO ESTACIONAR



PROIBIDO TRÂNSITO
DE VEÍCULO DE
TRAÇÃO ANIMAL



VIRE À ESQUERDA



VIRE À DIREITA

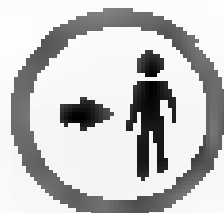
Jogo da educação para o trânsito



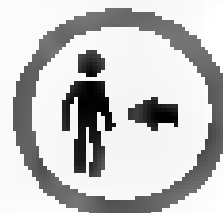
PROIBIDO VIRAR
À DIREITA



PROIBIDO VIRAR
À ESQUERDA



PEDESTRE ANDAR
PELA DIREITA



PEDESTRE ANDAR
PELA ESQUERDA



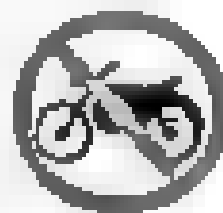
PROIBIDO TRÂNSITO
DE AUTÔMÓVEIS



PROIBIDO TRÂNSITO
DE CAMINHÕES



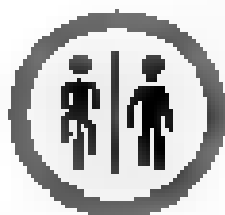
PROIBIDO TRÂNSITO
DE PEDESTRES



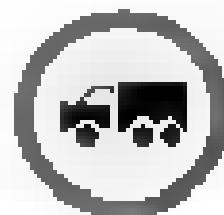
PROIBIDO TRÂNSITO
DE MOTOCICLETAS



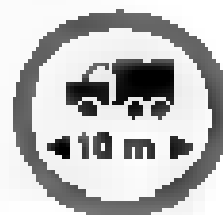
CIRCULAÇÃO EXCLUSIVA
DE PEDESTRES À ESQUERDA



CIRCULAÇÃO EXCLUSIVA
DE PEDESTRES À DIREITA



CIRCULAÇÃO EXCLUSIVA
DE CAMINHÕES



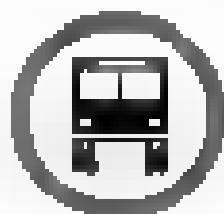
COMPLEMENTO MÁXIMO
DE ALTURA



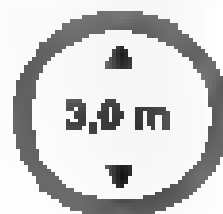
CIRCULAÇÃO EXCLUSIVA
DE BICICLETAS



SENTIDO CIRCULAR
NA ROTATÓRIA



CIRCULAÇÃO EXCLUSIVA
DE ÔNIBUS



ALTURA MÁXIMA
PERMITIDA

Cartas da segurança no trânsito

AO EDUCADOR

Regras do jogo

1. Formar-se um monte com as cartas.
2. Um participante por vez pega uma carta e responde o que é solicitado. Se acertar, fica com a carta. Se errar, devolve ao monte, juntamente de todas as outras cartas.
3. Quem determina se a resposta está certa ou errada é o juiz com base na ficha.
4. Vence o jogo quem conquistar mais cartas.

Ficha do juiz

- | | |
|--|-------------------------------------|
| 1. b) banco de trás | 17. b) dentro do veículo |
| 2. a) todos os passageiros | 18. b) nos parques |
| 3. a) na lateral | 19. b) parado |
| 4. c) atenção | 20. a) travancos |
| 5. a) Siga! | 21. a) objetos |
| 6. b) Pare! | 22. b) aumenta o risco de acidentes |
| 7. b) olhar para os dois lados da rua | 23. c) na calçada |
| 8. c) guardar o lixo até o desembarque | 24. c) perigoso |
| 9. a) proibido por lei | 25. a) proibido por lei |
| 10. c) copacabana | 26. a) acessos |
| 11. a) abrim | 27. b) sempre |
| 12. c) habilitação | 28. b) ligar a seta |
| 13. c) todos | 29. b) multado |
| 14. a) perigoso | 30. b) lado da calçada |
| 15. c) da direita | 31. a) liberar a passagem |
| 16. c) a ciclovias | 32. a) apenas no ponto |

Cartas da segurança no trânsito

<p>1</p> <p>Ne automóvel, lugar de criança é no...</p> <p>a) banco da frente b) banco de trás c) porta-malas</p>	<p>2</p> <p>Quem deve usar o cinto de segurança?</p> <p>a) todos os passageiros b) somente o motorista c) ninguém</p>	<p>3</p> <p>O pedestre deve atravessar...</p> <p>a) na faixa b) entre os automóveis c) em qualquer lugar</p>	<p>4</p> <p>O amarelo no semáforo indica:</p> <p>a) Siga! b) Pare! c) Atenção!</p>
<p>5</p> <p>O verde no semáforo indica:</p> <p>a) Siga! b) Pare! c) Atenção!</p>	<p>6</p> <p>O vermelho no semáforo indica:</p> <p>a) Siga! b) Pare! c) Atenção!</p>	<p>7</p> <p>Antes de atravessar uma rua sem semáforo é preciso:</p> <p>a) sair correndo b) olhar para os dois lados da rua c) esperar o guarda</p>	<p>8</p> <p>Quando ao lado, ao andar de ônibus ou carro, devemos:</p> <p>a) jogar pela janela b) jogar nas pessoas c) guardar até o desembarque</p>
<p>9</p> <p>Dirigir alcoolizado é:</p> <p>a) proibido por lei b) permitido por lei c) normal</p>	<p>10</p> <p>Ao andar de motocicleta é preciso usar:</p> <p>a) chapéu b) cinto de segurança c) capacete</p>	<p>11</p> <p>Onde os carros devem parar em relação à faixa de pedestre?</p> <p>a) atrás b) em cima c) do lado</p>	<p>12</p> <p>Para dirigir é preciso ter carteira de...</p> <p>a) identidade b) profissional c) habilitação</p>
<p>13</p> <p>Quem deve respeitar a sinalização?</p> <p>a) pedestres b) motoristas c) todos</p>	<p>14</p> <p>Jogar e brincar em ruas de tráfego intenso é:</p> <p>a) perigoso b) tranquilo c) recomendável</p>	<p>15</p> <p>Ônibus e caminhões devem andar na faixa...</p> <p>a) central b) da esquerda c) da direita</p>	<p>16</p> <p>O local apropriado para andar de bicicleta é:</p> <p>a) a rua b) a calçada c) a ciclovia</p>

Cartas da segurança no trânsito

<p>17</p> <p>Devemos andar com a cabeça e os braços...</p> <p>a) fora do veículo b) dentro do veículo</p>	<p>18</p> <p>É mais seguro andar de skate, patins ou patinete...</p> <p>a) na rua b) nos parques c) na calçada</p>	<p>19</p> <p>Só devemos desembarcar do ônibus quando ele estiver...</p> <p>a) andando b) parado c) parando</p>	<p>20</p> <p>No automóvel devemos andar com as portas:</p> <p>a) travadas b) abertas c) destravadas</p>
<p>21</p> <p>O para-malas é local de transporte de:</p> <p>a) objetos b) adultos c) crianças</p>	<p>22</p> <p>O uso de celular no volante...</p> <p>a) é indiferente b) aumenta o risco de acidentes c) diminui o risco de acidentes</p>	<p>23</p> <p>Lugar de pedestre é...</p> <p>a) no meio da rua b) no canto da rua c) na calçada</p>	<p>24</p> <p>Andar de bicicleta fazendo malabarismo é:</p> <p>a) seguro b) muito seguro c) perigoso</p>
<p>25</p> <p>Estacionar em fila dupla é...</p> <p>a) normal b) proibido c) bom para desembarcar</p>	<p>26</p> <p>À noite, os veículos devem balizar com os faróis:</p> <p>a) acesos b) apagados c) quebrados</p>	<p>27</p> <p>Sinaliza, sinal luminoso e farol são sinônimos de:</p> <p>a) seta b) semáforo c) lanterna</p>	<p>28</p> <p>Para indicar que vai converter à direita ou à esquerda o motorista deve:</p> <p>a) desligar o veículo b) ligar a seta c) apagar o vidro</p>
<p>29</p> <p>Quando não respeita a lei de trânsito, o motorista pode ser:</p> <p>a) cumprimentado b) multado c) elogiado</p>	<p>30</p> <p>Qual o lado mais seguro para desembarcar de um veículo?</p> <p>a) do lado da rua b) do lado da calçada</p>	<p>31</p> <p> Ao som de sirene, os motoristas devem:</p> <p>a) liberar a passagem b) bloquear a passagem c) abrir o vidro</p>	<p>32</p> <p>Os ônibus devem parar...</p> <p>a) apenas no ponto b) sobre as calçadas c) em qualquer lugar</p>

Respostas

Páginas 10 e 13

- prato, garfo, copo, geladeira, corinha, restaurante, panela, forno;
- temperatura, ensolarado, frio, abafado, calor, chuvoso, quente, nublado;
- mosquito, hiena, castor, crocodilo, zebra, javali, rinoceronte, girafa;
- televisor, filme, programa, personagem, novela, atriz, desenho, jornal;
- margarida, girassol, tulipa, rosa, violeta, jasmim, cravo, papoula;
- lanche, feijoadá, salada, bacalhoadá, arroz, macaronada, pudim, panetone;
- bermuda, camiseta, sunga, cachecol, vestido, casaco, meia, pijama.

Página 15

berimbau, raposa, majestade, caixa, pinça calabresa, igela, mochila, agenda, planeta, chapéu, enxada semáforo, bússola, cebola, balança, gelo, chuva, taça, berinjela.

Página 28

bala, mala, vala, vela, sela, tela, ceia, veia, meia, mesa

Páginas 74 e 75

(Há outras possibilidades de resposta.)

1	2	3	4
2	4	1	3
3	1	4	2
4	3	2	1

2	3	4	1
4	1	3	2
3	2	1	4
1	4	2	3

2	4	1	3
4	2	3	1
1	3	4	2
3	1	2	4

2	4	1	3
1	3	2	4
3	2	4	1
4	1	3	2

1	4	2	3
3	2	4	1
2	3	1	4
4	1	3	2

4	3	2	1
3	1	4	2
1	2	3	4
2	4	1	3

Página 75

Suposto:

